昭和63年10月21日発行（毎月2回第1・第3金曜日発行）第3巻第20号通巻57号　昭和61年7月11日第3種郵便物認可

THE FIGHTING FAMI-COM. MAGAZINE 250 YEN

ファミコン必勝本

スーパーマリオブラザーズ3 完全必勝マップ付き!!

ファミリースタジアム'88 ついに発売決定!?



最新情報満載!!

ファイナルファンタジーII



●最新ソフト徹底紹介!!
桃太郎電鉄／ベストプレープロ野球（新選手データ版）／ザ・ブラックバスII／ロックマン2／魁!!男塾／東方見文録／アメリカンフットボール／ビッグチャレンジ・ドッグファイト・スピリット



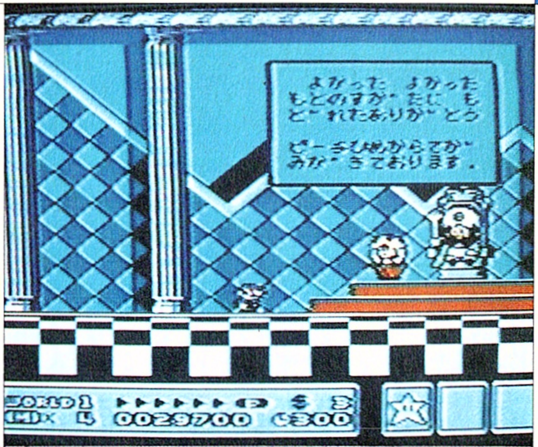
●好評連載中!!
シミュレーションゲーム入門講座大戦略／三国志
小説ウイザードリィ／ウイズ友の会
PCエンジンクラブ

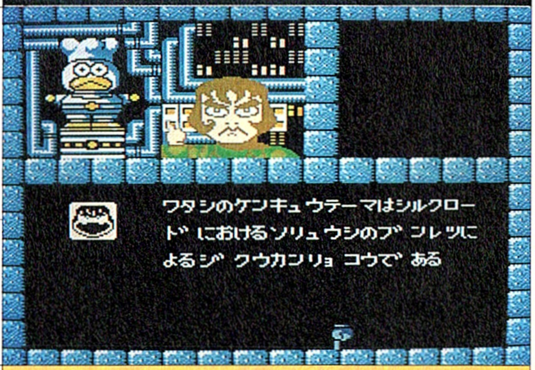
1988 Vol.20
10月21日号



キャッチ・ザ・ハート
TAITO
たけしの戦国風雲児
高橋奈緒ちゃん
春山裕一郎くん
佐久間浩介くん
4人で遊べる
愛と希望のファミコンソフト
たけしの戦国風雲児
サイコロ振って、諸国を歩けば、抱腹絶倒、珍道中。誰でも遊べる、4人で騒げる、バラエティゲームをビートたけしが作った！ファンキー坊主に、パンクのかごや、バニー姿のお茶屋の娘……………………とぞくぞく出てくるキャラたちは、みーんなどっか変わり者。一本で5度おいしい。
5つのハチャメチャストーリーに、数々のチャレンジエリアを盛り込んだ、前代未聞のファミコンソフト。
この秋、日本のお茶の間は、この一本で幸せになれる。
ファミリーコンピューター用
ROMカートリッジ


キミもタイトーの広告に出てみないか。
タイトーでは、これから発売していくファミコンソフトのイメージキャラクターを、なんと、みんなの中から大募集!TV-CMやファミコン雑誌の広告に出て、キミもヒーローになってみないか。応募方法は、写真の裏に住所、氏名、年齢、電話番号をハッキリ書いて、左のあて先に送るだけ。写真は送りかえせないから、あまり大切な写真は送らないでネ!
あて先:〒100 千代田区内幸町2-2-3 日比谷国際ビル10F タイトーファミコン事務局
小嶋崇くん
福田奈穂子ちゃん
戦国風雲児
春
たけしの国から、こんにちは。
11月25日発売
予定価格5800円
はこだてじょうに いってみな きっといいことがあるぜ
株式会社タイトー
本社 東京都千代田区平河町2-5-3 〒102
タイトーファミコン情報局 東京☎(03) 239-4000
高松☎(0878)33-6340
ファミリーコンピュータ・ファミコン™は任天堂の商標です。© TAITO CORP. ビートたけし 1988


よかった よかった もとのすがたに もどれたありがとう
ピーチひめからてがみがきております。


ワタシのケンキュウテーマはシルクロードにおけるソリュウシのブンレツによるジクウカンリョコウである

ゲーム別さくいん

●ファミコン・ニュース・ステーション

FAMI-COM. NEWS STATION

オリンピックも終ってエキサイティング・ソウルも一段落。本格的行楽シーズンの到来だ。スポーツの秋、芸術の秋、ゲームの秋。皆さん、楽しんでますか？



今回の注目ソフト

発売直前に大躍進の『大戦略』。今一つ盛り上がりに欠けるSLG。どこまで票を延ばすか、注目したいね。

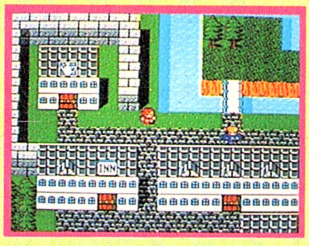
読者がえらんだほしいソフト TOP 30

「ファミコン必勝本」Vol.19のアンケート・ハガキより――

『スーパーマリオ3』の発売まで約2週間。この日のために、必死になって、おこづかいを貯めてる人もいるでしょうね。なんていっても6500円。年末に出るソフトも6000円台ソフトがパラパラ見られて、ソフト6000円時代の到来が予想されてしまうのが……ツライね。でも、欲しいものは欲しいもんね。メーカーの皆さん、よろしくお願いします!!

ファイナルファンタジーII連続トップ！スーマリ3もうひと息！

前号に続いて今号も第1位の座についたファイナルファンタジーII。去年の前作同様、発売時期もタイミング良く、かなりのヒット作になりそうな気配。発売のせまったスーマリ3も次号あたりは大きな動きを見せそう。今回大きく浮上したのは発売直前の大戦略。



現代戦は今ひとつ伸びないという定説はくつがえされるか？アキラも前回の20位台から10位にチャートイン！アニメファンを中心に今後も伸びが期待できる。20～10位台はやや小粒な印象があるもののウルティマ～聖者への道、ロックマン2あたりに前作からのファンの期待が集まりそうです。

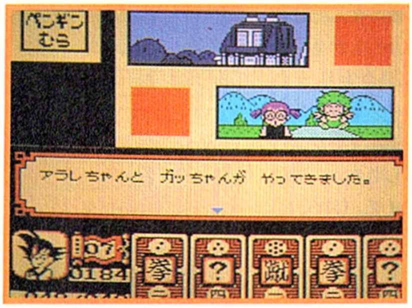
順位	前回	タイトル	メーカー	得点
1	1	ファイナルファンタジーII	スクウェア	321
2	3	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂	227
3	2	ウィザードリィII	アスキー	201
4	5	三國志	光栄	144
5	9	貝獣物語	ナムコ	137
6	20	大戦略	ボーステック	73
7	7	ファミコンジャンプ	バンダイ	72
8	15	ナイトライダー	パックインビデオ	52
9	13	魁!!男塾	バンダイ	42
10	21	アキラ	タイトー	34

順位	前回	タイトル	メーカー
11	6	イース	ビクター音楽産業
12	12	ファミコンウォーズ	任天堂
13	—	グラディウスIIFC移植版（タイトル未定）	コナミ
14	8	源平討魔伝	ナムコ
15	11	ベストプレープロ野球（新選手データ版）	アスキー
16	24	プロ野球？殺人事件	カプコン
17	—	ウルティマ～聖者への道	ポニーキャニオン
18	27	えりかとさとるの夢冒険	ナムコ
19	—	ビバラスベガス	エピックソニー
20	30	ロックマン2	カプコン
21	25	SDガンダム2	バンダイ
22	—	忍者龍剣伝	テクモ
23	10	ドラゴンボール大魔王復活	バンダイ
24	28	孔雀王	ポニーキャニオン
25	—	ぎゅわんぶらぁ自己中心派	アスミック
26	4	コナミックスポーツインソウル	コナミ
27	—	キング・オブ・キングス	ナムコ
28	29	桃太郎電鉄	ハドソン
29	19	ホームランナイター	データイースト
30	22	ウィザードリィ	アスキー

●得点の計算方法…メーカー名の下の得点は、アンケートはがき1枚につき、1位に3点、2位に2点、3位に1点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

●おもちゃ店売れ筋 TOP 10

8月上旬発売だった『ドラゴンボール～』が、この時期に来てまた票を伸ばし1位に。タイミングがドンピシャの『コナミック～』が2位に。そして、『イース』がゆっくりと後退しながら3位。この3作が上位を占めました。今回は『闘将／拉麺男』『聖闘士星矢』もランクインさせたバンダイ好調といったカンジの新作ソフトが少なくて、"どれを買おうか？" って時、やはり有名キャラクターは強かった。そして野球ゲームもちょっと強かった。 (ヒラ坊)



1位に返り咲きの『ドラゴンボール大魔王復活』。原作の知名度とゲームとしての新機軸が共に話題を呼んで、最近のソフトでは珍しいロングセラーになった

順位	前回	タイトル	メーカー
1	2	ドラゴンボール大魔王復活	バンダイ
2	―	コナミックスポーツインソウル	コナミ
3	1	イース	ビクター音楽産業
4	―	闘将！拉麺男	バンダイ
5	5	サッカーリーグウィナーズカップ	データイースト
6	―	聖闘士星矢 黄金伝説完結編	新正工業 バンダイ
7	―	スーパーリアルベースボール	バップ
8	―	霊幻道士	ポニーキャニオン
9	―	三国志 中原の覇者	ナムコ
10	9	燃えろ！プロ野球'88決定版	ジャレコ

●パソコンゲーム TOP 10

久し振りにコナミのMSXソフトがトップの座を奪還した模様。ずいぶん昔のゲーム『王家の谷』（コナミ初期の佳作！）をモチーフに、さらにパズル要素を増やしたのがこの『エルギーザの封印』です。基本的には「よくハマる」タイプのパズルゲームなので爽快感に欠けますが、それだけに1ステージクリアした時のホッとした気分がたまりません。ソウルの金メダリスト鈴木大地選手の好きなお言葉・克己心を養うにはうってつけのゲームでしょう。とりあえず、金メダルおめでとうございます。おっと脱線してしまったあ。(ベニー松山)

順位	前回	タイトル	メーカー/機種
1	―	エルギーザの封印	コナミ/MSX、MSX2
2	1	ラストハルマゲドン	ブレイングレイ/PC-9800・8800シリーズ
3	―	リターン オブ イシター	SPS/X68000
4	―	エグザイル 破戒の偶像	日本テレネット/PC-9800・8800シリーズ他
5	2	太平洋の嵐(パワーアップキット)	G・A・M/PC-9800シリーズ
6	―	スタークルーザー	アルシスソフトウェア/PC-8800シリーズ
7	―	麻雀狂時代スペシャル	マイクロネット/PC-9800シリーズ他
8	9	Y's II	日本ファルコム/PC-9800・8800、MSX2他
9	―	維新の嵐	光栄/PC-9800シリーズ
10	―	信長の野望 全国版	光栄/PC-9800・8800シリーズ他



コナミのMSXソフトの人気復活なるか？ 1位の『エルギーザ～』

●アーケードゲーム TOP 5

セガの体感ゲーム『パワードリフト』が好調。名作との呼び声が高いだけに、『アウトラン』並みの人気が持続してもおかしくはなさそうな気配です。今までのレースゲームでは考えられないぐらいの高低差が豪快に味わえるのが何よりの魅力。興奮はジェットコースター並みかも。あと、ドライバーをキャラクター化してるのもオモシロイと思うしね……。ところでテーブルタイプは変動なし。これからは新作ゲームの数が増える時期。打倒ワースタは、どのゲームか？ (ヒラ坊)

テーブル型

順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	ワールドスタジアム	ナムコ
2	3	スタジアムヒーロー	データイースト
3	4	スカイソルジャー	SNK
4	5	最後の忍道	アイレム
5	2	ロストワールド	カプコン

アップライト・コックピット型

順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	ファイナルラップ	ナムコ
2	―	パワードリフト	セガ
3	2	ギャラクシーフォース	セガ
4	3	コンチネンタルサーカス	タイトー
5	5	アフターバーナー	セガ

●以上の集計は、キディランド（東京 原宿）、奥野かるた店(東京 神田)、近畿トイズバンタリーグループ、㈱日本ソフトバンク、アミューズメント通信社の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

●これがおすすめ●ファミコン・ソフト・スクランブル

FAMI-COM. & PC ENGINE SOFT SCRAMBLE

今号から、PCエンジン・ソフトのレビューもいっしょにお届けします。グラフィックは採点外ね。

10月7日〜10月21日発売スケジュール

10/14	14	18	21	21	21
コブラコマンド	ファンタジーゾーン(PCエンジン)	ザ・ブラックバスII	ダンディー	ドッグファイトスピリット	源平討魔伝
データイースト	NECアベニュー	ホット・ビイ	ポニーキャニオン	ジャレコ	ナムコ



■ナムコ ■カセット
■発売中 (1M+1M)
■¥4900

えりかとさとるの夢冒険

絵本を思わせるグラフィックに展開するファンタジックアドベンチャーゲーム。えりかとさとるを同時に2人が操作することもできる。

●2人同時プレイのシステムとか、ページがパラパラめくれるうまい絵とかを持っているのに、肝心なシナリオが鋭くない。動物が町に住んで、人と話をする架空の世界を、プレイヤーに伝えるためのアイデアも少ない。うーん。ゲームをつくってる時、どっかでネジが一本抜けちゃった感じがする。(ヒラ坊)

●ストーリーはとってもほのぼのなんだけれど、謎解きはなかなかむずかしい。しかも2人で謎解きの部分と1人でのところがあり、それぞれに必然性のない場合もあり、ヒントを頼りにするより推理を働かせて進んでいかなければならないのがつらいかもしれない。絵はかわゆいけどシナリオがイマイチ。(RYOII)



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥½♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥½♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡



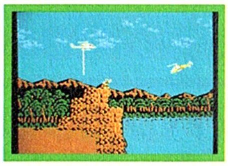
■データイースト ■カセット
■10月14日発売 (2M)
■¥5800

コブラコマンド

横スクロールのヘリ・シューティングゲーム。各ステージに捕らわれた味方を救出し、最終ステージの敵要塞を破壊するのが目的。

●舞台設定だとか、状況設定だとか、そういったものが何からなにまでとぉても大味なゲーム。ゲームそのものに関して言えば、自機に対する背景のスクロールのしかたがイマイチ不自然。だもんで弾幕を抜けたりするのにちょっとしたコツが必要。とはいえ後半の派手さはいい味だしてるぅ?(赤烏龍吉)

●おいおいヤだよカンベンしてよ今さらチョップリフターだなんてさあ。まーたNESで売れるのを期待したソフトなんでしょ。アメリカじゃヘリと東南アジアさえありゃ受けると思って——お、ちょっと待った。先のステージほど凄くなってくじゃないの。何だよ最初に魅せてくれりゃいいのに。(ベニー松山)



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥½♡♡



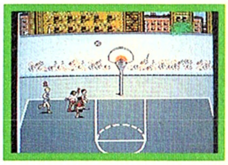
■ジャレコ ■カセット
■11月中旬発売 (1M+1M)
■¥5500

燃えろ!!ジュニアバスケット Two on Two

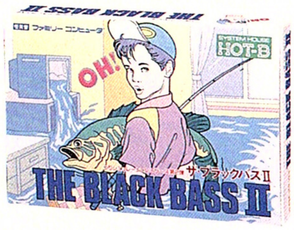
日本では、あまりなじみのないハーフコートバスケットのゲーム。モードは1P、2P、ウォッチの3種が設定されている。

●ダンクショットが気持ち良いです。ドリブル、パス、シュートと基本操作はバスケットボールと全く同じ。人数(キャラ)が少ないぶん、なかなかスピード感のあるリアルな動きを見せてくれます。シンプルなルールが災して、1Pでは単調なゲーム展開になるんだけど、VSならけっこう楽しめます。(ハルク)

●ハーフコート制ってのはあまりナジミがないけど、やってみると面白いもんだね。ゲームとしてのバリエーションも多く、とくに友達との対戦モードはかなりアツくなる。ダンクがキマった時のグラフィックもいいね。ただちょっと単調で、長くやってるとアキがきちゃうのが残念。(ニョクマム古橋)



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡



■ホット・ビィ ■カセット
■10月18日発売 (1M)
■¥5800

ザ・ブラックバスII

釣りをシミュレートしたゲーム。前作の横から見る視点から、上から見る視点に変わった。芦ノ湖の細密データがインプットされている。

●芦ノ湖を調査して得られたデータをもとにしてポイントが設定されてるから、釣りに行ったことのある人なんかだと自分の知識と照らし合わせて釣り場を決定できるのが○。だけど、ゲーム性を持たせるためにはルアーを引くときの微妙なテクニックとかって犠牲になっちゃうね、やっぱり。(赤烏龍吉)

●芦ノ湖の実際のデータをバッチしインプットして登場したII。今回は釣り人の視点に立ったグラフィックとなっており、またゲーム構成も"釣り"を忠実にシミュレーションしようという作者の意図がよくわかるゲームだ。でも、個人的には前作の遊びの部分もけっこう好きではあったのだけど。(RYOII)



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥½♡♡♡
熱中度	♥♡♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡



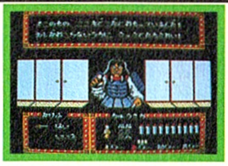
■ナムコ　■カセット(1M+512Kb)
■10月14日発売　■ボード付き
■¥4900

源平討魔伝

付属のボードとコンピュータゲームを併用して遊ぶ新趣向のゲーム。1プレイ。2～4人プレイの2通りの遊び方がある。

●源平がボードゲームになると話を聞いて、ボクは最初いい印象を持てなかった。「企画モノに走ったか!!」ってね。だけどコレ、プレイしてみたら面白かったので、文句言うのをヤメタ。ボードですることとモニターですることの配分が絶妙。まったく新しいタイプのゲームなのにバランスもいい。参った。(ヒラ坊)

●変わったゲームなので、何がどう楽しいんだか、イメージしにくいと思うけど、平気。ルールも、楽しさも1回やればわかる。そんなゲームだ。これだけ付属品があっても¥4900と良心的な値段なので、友だちと共同出資して買うなんていいかも。1～4人で遊べる設定だけど、ボクは3人が好き。(リーブ松岡)



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥◐♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

PC Engine



■ナグザット　■¥5200
■発売中　■PCエンジンHuカード

エイリアンクラッシュ

その名の通り、エイリアン的(ギーガー的)グラフィックが魅力のピンボールゲーム。ボールアクションや操作感もリアル。

●ピンボールとしての完成度が最高。パーフェクトなのである。それにオドロオドロしいモンスターを登場させるアイデアも良い。地味ながら手元に置いておきたい一本だ。今、ピンボール界の主流の立体交差が無いことと、なんだかんだ言って6画面しかないこと。が、心残りではあるんだけど……。(ヒラ坊)

●メイン2画面、サブ4画面と画面数が少ないにもかかわらず、不思議とあきずに長い間楽しめるんです。グロテスクなグラフィックと、それを盛り上げる音楽がオリジナリティあふれる世界を作りあげているからでしょうか。PCエンジンを持っている人なら、お買得ソフトだと思います。(マッキー)



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥◐♡♡
熱中度	♥♥♥◐♡
総合評価	♥♥♥◐♡



■ビクター音楽産業　■¥5200
■発売中　■PCエンジンHuカード

魔境伝説

オーソドックスな横スクロールアクションゲーム。キャラ、背景のグラフィックに独特の雰囲気がある。

●PCエンジンのグラフィックとサウンドをうまく使ってる。内容は単純だけど、基本にそったアクションゲームっていう感じでいいんじゃないかな。それに、適当にやさしいので、アクション苦手な人も遊べてよろしいんじゃないですか？　こういうゲームをもっとだせばいいのにねえ。(ターミネーター辻)

●敵キャラの個性がよくでてるアクションゲームだね。PCエンジン版『ドラキュラ』って感じかな。武器は斧だけ、アイテムも8種類のみと非常にシンプルでいい。BGMもなかなか。斬新な要素はないけど、それなりに遊べるんじゃないかな。　PS. つるべ渡りは感動して涙しました。(ベクトル山田)



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♡♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡



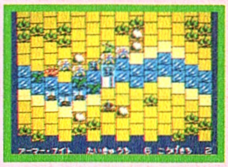
■NCS　■¥5500
■発売中　■PCエンジンHuカード

ガイアの紋章

PCエンジン初の(ファンタジー)シミュレーションゲーム。シナリオ、キャンペーン、エディットの3モードがある。

●シミュレーションとしてのデキは、前評判通り。でも、BGMがこれ程いいとは思わんかったです。特にデモ画面のBGMは最高!! ファンタジーの世界に浸り切れる作品です。ユニットの種類が少ない等の不満はあるけど、ぜひこの雰囲気をみんなに味わって欲しい!! お買得のホームラン⚾　(ベクトル山田)

●本格的なSLGはこれが最初ということになる。ファンタジーの世界というのを舞台にした、というアイデア勝ちだよね。パソコン版でもそれなりに評価されてたし。ただ、ポイントを上げるかったるしさと、コントローラーの使い勝手が悪いのをなんとかしてほしかったね。(ターミネーター辻)



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡



■NECアベニュー　■¥4900
■10月14日発売　■PCエンジンHuカード

ファンタジーゾーン

同名の人気アーケードゲームから移植されたシューティング。グラフィックの完成度はオリジナルのアーケードなみ。

●セガ、ファミコン、PCと、すべてのゲーム機に移植された、定番商品のようなゲームだよね。この中でPC版だけがアーケード版に忠実に作られているので、出来としては一番なんだろう。しかし、あれだけ苦労したファンタも連射パッドがあれば簡単に終わらせられるのにはまいった。(ターミネーター辻)

●おおーっ、美しい背景だ！…えっと、悪いゲームじゃないです。シューティング苦手の私が楽しめるってことは、誰でもそこそこ以上に遊べるってことだから。ゆえに、いわゆるマニアさん達にはカンタン過ぎるかも…(もちろん1周目の話だよ)。まぁ、Rタイプほどシンドくないことは確か。(北枕獲)



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

●インフォメーション●

INFORMATION

前回、スクープした「スーパーファミコン」情報の続報をはじめ、都内各地で行なわれたイベントの模様をお知らせします。タイに続いて台湾の攻略本は、ナント「必勝本」の表紙がそのまま使われていた!!

NEWS　ニュース

どうなる!? スーパーファミコン

任天堂・山内溥社長、スーパーファミコンを語る!! 8月30日発売の「TOUCH」誌上での発言を発端に、新ハード『スーパーファミコン』をめぐる噂が、あちこちで囁かれるようになった。新聞紙上で、業界誌で、そして、君たち友達どうしの間でも、きっと話題になっているはず。『スーパーファミコン』のことなら、どんな小さなことでも知りたい君たちの要望に答えて、今回も『スーパーファミコン』追加情報をお届けします。おもちゃ屋さん・問屋さん、もちろんメーカーの皆さんにとっても興味深々の話題ですね。

スーパーファミコン追加情報

来年8月発売・野球ゲーム登場の報道

16ビット機が確定、「ドラクエV」の可能性もあり!? と久々に派手なニュースが渦巻いた"スーパーファミコン"。その詳しい仕様等は、いまだにベールに包まれたままだが、その話題性は十分だった。この秋から冬にかけて発売・発表されるＭＳＸ２ｆ、ＰＣエンジン用ＣＤロム、セガの16ビットニューマシンなどの新機種競争に大きな一石を投じた恰好になったといえるだろう。

そんな状況で、"不確定情報" のみが先行するスーパーファミコンだが、また新しい「噂」もいくつか登場した。噂といっても、任天堂山内溥社長のコメントに端を発した報道からによるものなので、事実となるかもしれない。ここに紹介しておこう。

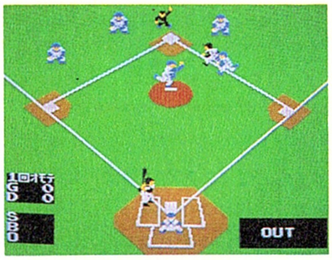
①発売は来年８月。

これは９月　日付毎日新聞に掲載されたものである。ただし、「山内社長が直接８月と言い切ったわけではなく、インタビューのニュアンスで毎日新聞の記者の方が憶測されたのではないでしょうか？」と任天堂は否定的な態度を示している。

②スーパーファミコン用に最高の野球ゲームを出す。

こちらはソフトの話。同じく山内社長が玩具業界誌「ビーヤングエイジ」の取材に答えたもので、誰もが遊べて、また市場も大きい野球ゲームに注目している。今までのものを超えた野球ゲームを出したいとの意向をもらした。この報道に対して任天堂は、「構想としてあってもおかしくはないでしょう。」と否定こそしないものの、机上での話に過ぎないことを強調した。

８月発売説と野球ゲーム開発説。いずれにしても、現実にありそうな話ではある。11月21日のスーパーファミコン発表会の席上で明らかになるだろうか。



▲ファミコン野球ゲームの元祖、任天堂「ベースボール」。今から５年ほど前に発売された。もし任天堂から野球ゲームが出るとすると、久々の登場となる。確かに野球は新機種の革創期にふさわしいゲームジャンルといえるのだが……

"年10作主義"がソフトメーカーを揺るがす

ところで、「TOUCH」誌上で公表された山内社長（任天堂）のスーパーファミコン用ソフトは年間10本程度――の発言は、予想通りソフトメーカー各社に波紋を呼んだ。つまり各ソフトメーカーは、スーパーファミコン用ソフトを発売する"資格"があるかどうか？ 早くも過敏な反応を見せた。「うちは10社の中に入ってますか？」と直接任天堂に問い合わせするメーカーが何社かあったという。任天堂はすでにソフトメーカー選びをはじめているとの話もあり、差しあたっては、自社開発能力が高いメーカーが参入する見通しになっている。ソフトメーカーの支援体制も不確定だ。

NEWS　ニュース

木管四重奏で、名作ゲームミュージックを聴く

「映画音楽がひとつの音楽ジャンルとして確立しているように、ゲーム音楽も立派な音楽ジャンルになってもいいんじゃないか!」と、思わずうなづきたくなるような、すぎやまこういち氏の開演のあいさつから始まって、それはもう感動の連続。

９月27日・28日、東京・錦糸町西武で、電視遊戯音楽会「ファミコン原曲演奏会」が行なわれた。ま、これは早い話、ファミコンのゲームミュージックを木管四重奏（フルート、クラリネット、オーボエ、ファゴット）で聴いてみないか。きっと楽しいに違いないから。という趣旨で行なわれた、とっても新しい試みの音楽会だったわけです。



この音楽会の企画・構成をした、すぎやま氏が選んだゲームタイトルは全部で14本。木管楽器の音色がピタッとはまるような「ゼルダの伝説」「ドラゴンクエスト１～３」「ファイナルファンタジー」が聴けたかと思えば、一転「ゼビウス」や「がんばれゴエモンからくり道中」までも演奏されて、会場に集まった人々は、驚きながらも大満足の様子がひしひし。

また当日は、スペシャルゲストとして、任天堂の宮本茂が招かれファミコン音楽文化論をすぎやま氏とぶつけ合う一幕も。お互いの主な作品、スーパーマリオやドラクエの音楽の苦心談や、未来のゲーム音楽まで。話は大きく展開し、当然ながら２人のゲームと音楽の深～い考えを披露したのであります。その中で、宮本氏は「ゲームには、困難がつきものなので、どうしてもフラストレーションがたまる。それを和らげるために音楽は、必要です」と語った。絵と音が合っていれば、ゲーム音楽という考えは大きな間違いで、プレイヤーのそんな心理を考え抜いた上で、ゲーム音楽はつくられているんだそうだ。そう。これはもしかしたら映画音楽以上に難しい作業かもしれない!?



ゲームの過去の歴史・未来の進歩を考えるとき、ついついゲームシステムとかマップの広さとか、キャラクターの多さとか……目に見えるものにこだわりがちだけど、耳で聞く音楽の方も、努力が重ねられ、着々とゲームは進んでいるんだなぁーと実感。フム。

EVENT イベント

集まれ！Wizフリーク!!

『ウィザードリィ』ファンの皆様、今年も「ウィザードリィフェスティバル」が開催されます。10月9日(日)13：00～17：00、10日(祝)10：30～17：00の両日、東京・六本木、アートフォーラム六本木に、「ウィザードリィ」の生みの親、R.ウッドヘッド氏も、須田Pinも、そして、10日には「必勝本」読者には、ウィザードリィ小説「隣り合わせの灰と青春」でおなじみのベニー松山氏も参加。「ウィザードリィ」にまつわるユニークかつ含蓄あるお話を聞かせてくれるはず。その他にも、恒例となったキャラクターコンテストなどイベントがいっぱい。これはキミ達自身が参加するお祭りなのだ。入場は無料。キミも友達をさそって、ぜひ参加してね。現在すでに700人のウィザードリィ・フリークが参加を表明しているぞ。参加方法・フェスティバルに関する問い合せは、☎03-498-0090ウィザードリィフェア事務局へ。ベニー松山に会いたい人は、ウィザードリィフェスティバルへ集まれぃ～!!



NEWS ニュース

台湾のFC本だよ！



日本で発売されているファミコンソフトのほとんどすべてが入手可能な台湾だが、コピー商品が横行しているこの国では、ソフトばかりか、その攻略本までもがコピー品だった。台湾で出版されている2冊のファミコン本をよーく見てほしい。月刊誌『電視遊楽情報』と、月2回刊の『電視遊楽雑誌』、どちらも、表紙を見てびっくり、中味を見てなおビックリ。「必勝本」をはじめとする日本のファミコン誌の必要な部分だけを選び出し、文字を中国語に翻訳して1冊にまとめあげただけのものなのだ。書名原稿は名前を消し、レビューの一言一句まで翻訳の努力の跡が伺える。でも、そこまで翻訳の努力をするのなら、自分達で構成し、原稿を書いたほうが……。タイにせよ、台湾にせよ、笑って済ますわけには行かないこのコピー商品の実情だ。それにしても、著作権も記事の規制もない台湾で、必然的に日本の規制に従った記事を載せているというのも滑稽な話だね。

▼ご存じ、今年2月5日発売の「必勝本」





▲台湾のFC本。まったく同じ図版が…



◀レビューまでそっくりそのまま。でも「消費指南」には思わず納得



◀そのまま訳されてることを知ってから、変に意識してしまう執筆陣

BOOK ほん

ビックリマンのG・B

PCエンジン用ソフトでもおなじみの「ビックリマンワールド」が、ゲームブックになった。今回発売されたのは『次神子誕生』で、今後も毎月25日に、1冊ずつシリーズとして発売される。偽物が出回るほどの人気となった「ビックリマンシール」を核にオリジナルの物語を制作したもので、現在第7弾まで発売が決定した。監修はロッテ。徳間書店・アニメージュ文庫、380円。



NEWS ニュース

通信専用FC発売！

任天堂から、ゲーム用カセットは使えない、ファミコン通信専用のハード(端末)『ファミコン・デラックス(仮称)』の発売が決定した。現在ファミコン通信による情報サービスは、各証券会社を中心に進められているが、このハードの登場で、通信の拡大にさらに拍車がかかりそう。予定通り、価格が25000円程度に抑えられれば、ファミコン本体(14800円)＋アダプター(19800円)の34600円より、はるかに低価格で通信を利用できるようになるため、現在ファミコンを持っていないお父さん達には朗報だ。発売は来春予定。

PRESENT プレゼント

『8 EYES』Tシャツ

パートナーの鷹を武器にする横スクロールアクションゲーム、8つの目、『エイトアイズ』(セタ/￥5800)。ソフトの発売を記念して、必勝本読者30名にTシャツをプレゼント。希望者は、ハガキに住所・氏名・年齢を書いて、〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 JICC出版局ファミコン必勝本「エイトアイズプレゼント」係まで。



ALBUM アルバム

「ドラクエ」「ソーサリアン」音楽集!!

話題のゲームミュージック2作品を紹介しよう！ 1本目は「ドラゴンクエスト」の音楽をテーマに、オーケストラ・ヴァージョンやオリジナル・ヴァージョン等をアルバム化して好評を博したアポロンから発売中の『ドラゴンクエスト・オン・エレクトーン』。井上晴夫・小寺久美子/編曲・演奏による、エレクトーン・ヴァージョンだ。「ドラクエIII」から「ロトのテーマ」「街」「村」「塔」のテーマ、そして、誰もが感動で心を震わせた「おおぞらをとぶ」等17曲、「II」から5曲、「I」からは1曲が収録されている。また、このアルバムに使用された楽譜は『エレクトーンでひくドラゴンクエスト曲集』(財団法人・ヤマハ音楽振興会/￥1300)として発売されている。アルバムを聞いて楽しむのも、自分で演奏して楽しむのも、「ドラクエ」ファンには最高だ。LP・CT￥2500、CD￥3000



2本目はパソコンの超人気ゲーム、「ソーサリアン」からキングレコード・CGMシリーズ『ソーサリアン・スーパー・アレンジ・バージョンII〈プラス〉ソーサリアン・システムVol.1』だ。難波弘之編曲によって、ギターを始めとする弦楽器からシンセサイザー、日本笛まで、種々の楽器を導入。アーティストも各界の実力者が勢ぞろいしている。新鮮な響きを心に残してくれるだろう。LP・CT￥2800、CD￥3200



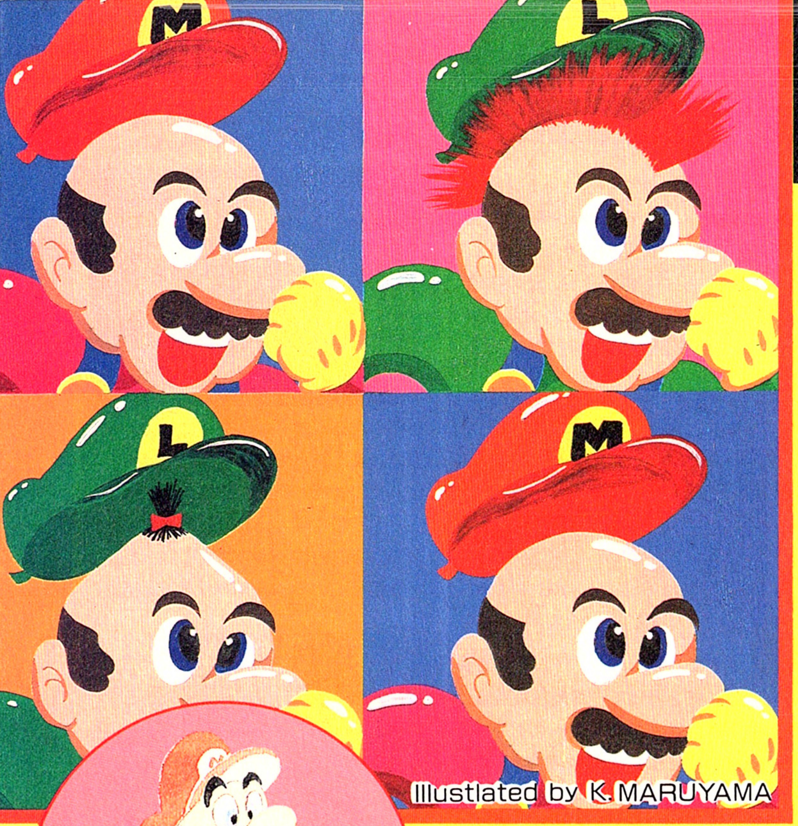
TELEVISION テレビ

〈ファミッ子大集合〉

テレビ東京毎週水曜日午後6時～6時30分

10/12 "マイケルに挑戦"が装いも新たに"名人に挑戦"となり今週は「キック＆ラン」。"攻略塾"は「闘将!!拉麵男」。"最新ソフト情報"は、テクモの新作「忍者龍剣伝」。忍者アクションゲームなのだ。

10/19 19日の"名人に挑戦"は"キャプテン翼"。"攻略塾"はアメリカ生まれの「マニアックマンション」。"最新ソフト情報"は、みなさんお待ちかね「探偵神宮寺三郎 危険なふたり」(前編)だ。



発売直前集中連載 ②

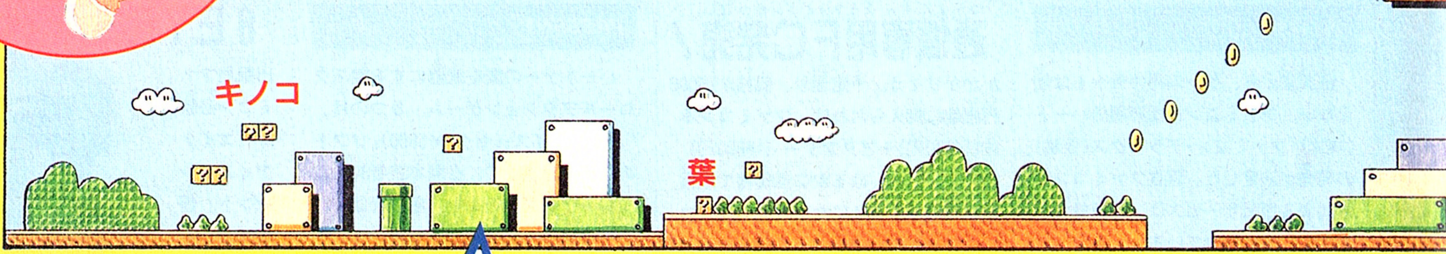
スーパーマリオブラザーズ3
SUPER MA

WORLD 1-1

スーパーマリオ3世界への入口、ワールド1－1だ。まあ、このゲーム全体からいえば、一番易しい小手調べの面なワケだけど、しっぽマリオになれば、空を飛んでコインをたくさん取れたりして、楽しみも多い。基本的なマリオの操作を身につけよう。



普段は地面の上を、タダひたすら走っていくしか術のないマリオだけど、はっぱを取ってしっぽマリオに変身すれば、空高く飛んじゃうコトだってできるんだ。空には、地上を歩いてるときには見えないけど、コインがざっくざく取れる場所があるんだよ。

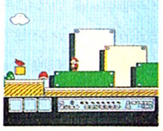


WORLD 1-2

ワールド１－２の特徴は、なだらかな坂道だ。下り坂では✚の下を押してピューッとすべってしまおう。のそのそ歩いてくるクリボーたちを、跳ね飛ばせて、気分爽快だ！

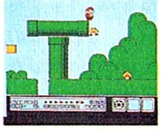
カメを蹴とばせ！

地面にひとつポツンとブロックが置いてあるね。このブロックの中身は、実はキノコ。もし大きいマリオになっていれば、はっぱが出てくるんだ。これはどうやって叩けばいいかというと、引っくり返したノコノコを蹴っとばして、横からブツけてやればいいのさ。



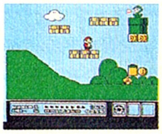
土管からノコノコ

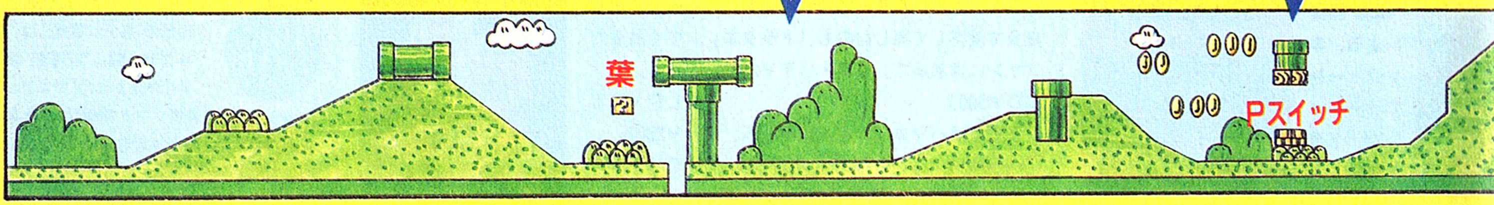
横になった土管がある。こういう土管には、マリオは入ることはできないんだ。そして、腹の立つことに、この土管、なんとクリボーが中からワラワラでてくる。こういうモノは、まさに君子危うきに近寄らず、で、さっさと通り過ぎちゃったほうがいいね。

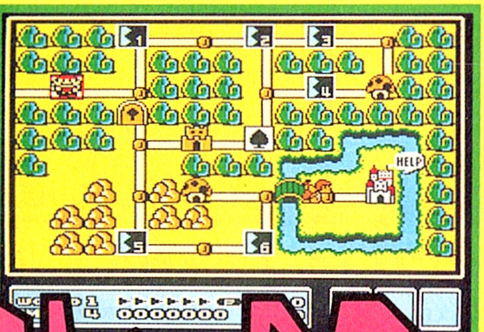


上の土管に入れ！

空中にたくさんコインが浮いていて思わず「わーい！」とかいって取りたくなるけど、ちょっと待った！　ここは、Ⓟスイッチでコインをブロックに変えてから上の土管に入るのがいい賢明なのだよ。土管は小部屋につながっていて、さらにたくさんコインが取れるんだ。







いよいよワールド1の全マップを紹介しちゃうぞ！

RIO BROS.3 TM

ヤッホー！　全国1000万のスーパーマリオファンの皆様、2週間のゴブサタであります！　ついにあのスーパーマリオ3のワールド1のマップの全容が明かされるときがやってまいりました。これは感動の嵐です！　うるうる……

■任天堂■10月23日発売■¥6500■カセット（2M＋1M）

空を飛んで雲の上へ！

もししっぽマリオになれたなら、ここでBボタンを押して走ってみよう。画面下のパワーメーターがイッパイになったら、Aボタン連打で空を飛べるぞ。空にはたくさんコインと1UPキノコが浮かんでいる。チャンスだ！　取ろう。

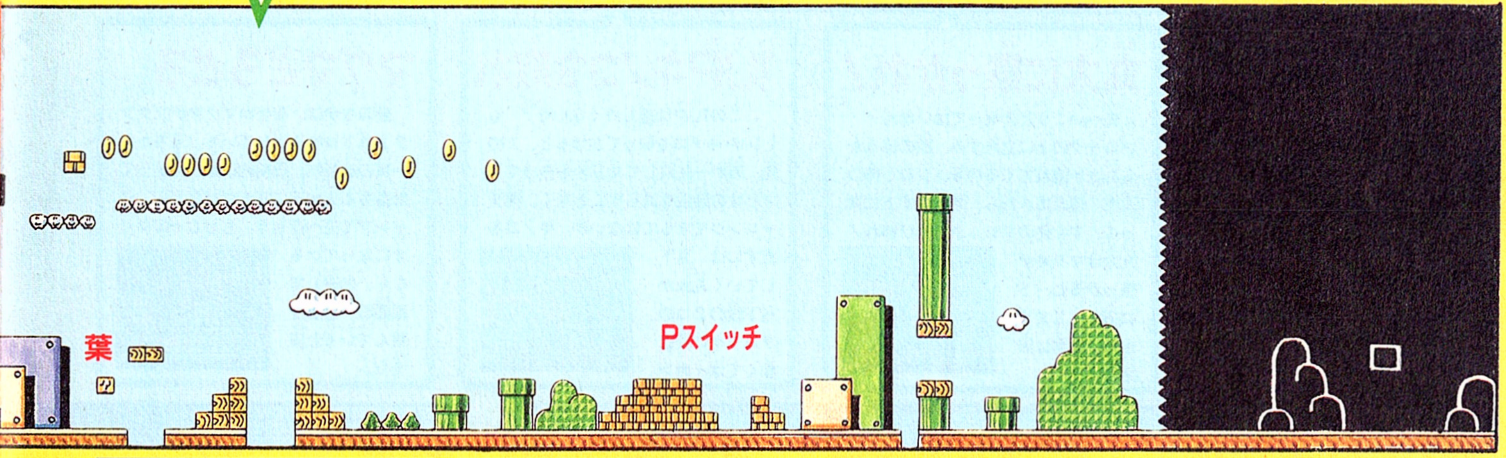


山積のブロックだ

山積みになったブロックの右上は、Ⓟスイッチが出る。しっぽで叩くか、ノコノコを蹴とばして、Ⓟを出そう。山積みブロックが全部、コインに化ける。取りまくれーっ！

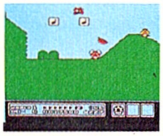
入れる土管はここ

こんな高いところに土管があるんだよね。ここに入ると、コインがたくさんある小部屋に行くことができるぞ。土管というよりは、銭湯の煙突といったオモムキがあるなあ、アハハ。



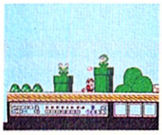
オンプブロックだ

オンプブロックは、いわばジャンプ台のようなモノ。上から乗るだけで、ボヨヨヨーンと跳ねるんだ。ちなみにここでは、右のオンプブロックにキノコ（あるいははっぱ）が入っている。上から乗ったときは上にはでてこないで、下にボトッと落ちるから覚えとこう。



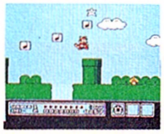
パックンフラワー

火を吐くパックンフラワーがいた！　ヤツが火を吐くな、と思ったら、土管のヨコにピッタリくっついて立っていよう。火の玉を頭上スレスレのところでカワせるハズだ。背丈の低い土管にいるパックンフラワーの場合は、さらにしゃがんで避ければ安全だよ。ウム。



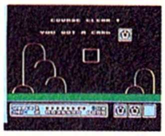
スターを狙え！

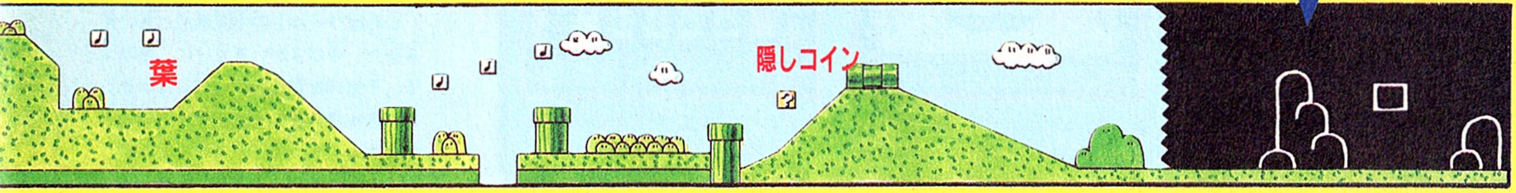
ここは3連続オンプブロック。一番右のオンプブロックには、スターが隠れているぞ。しかしコレを取るのが、意外と難しい。ブロックの叩きかたを少し誤まると、左の穴の中に落っこってしまうんだ。オンプブロックの左端を叩くようにするとそうならずに済むよ。

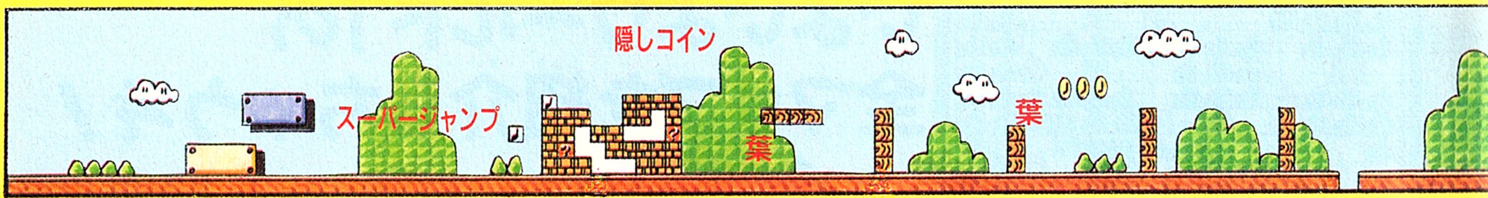


ゴールインだ！

最後は、このカードを取ればゴールイン！　3種類のカードがあって、カードを取るタイミングで、種類が変わってくる。3枚集めたときに、それらがすべて同じ種類のカードだったら、オメデトウ。マリオが、2UPから5UPもするんだよ。コレはスゴイよね！





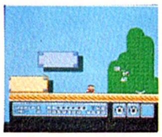


WORLD 1 3

ワールド１－３は、子クッパを倒すために、かならず通過しなければならないコースというワケではない。だから子クッパを早く倒したい！というひとは、さっさと砦へいくといいよ。

ブーメランブロス

ここには、ブーメランを投げるブロスが１匹いる。踏みつけてやっつけるのには、ちょっと度胸がいるね。そこで、手前にいる１コ１コを踏みつけて蹴っとばし、それでブーメランブロスを倒すようにしよう。ちなみにブーメランを踏みつけるコトはできないよ。



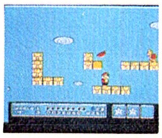
スーパージャンプ

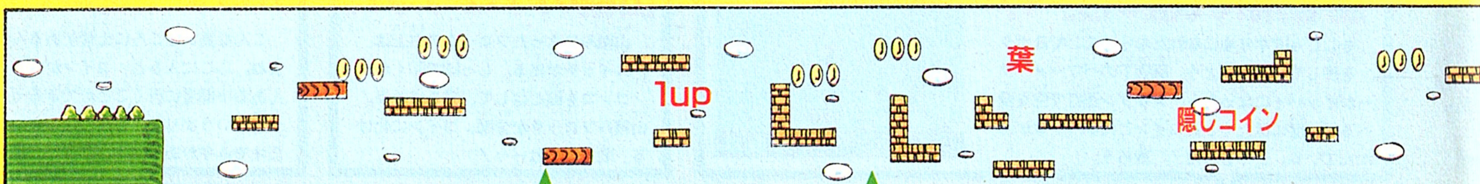
山積みになったブロックのうえに、ノコノコが１匹。ノコノコを左のほうへ蹴っとばすと、ブロックを次々と崩してくれる。するとさらにキノコ（あるいははっぱ）も取れるし、スーパージャンプ台も出すコトができる。スーパージャンプをすると、ボーナス面だ！



キノコを喰え！

流れていく画面に押し流されないうちに、ここのキノコを出して取ろう。キノコを取ったら、右上のブロックに乗っかり、前方へ思いっきりジャンプ！そして２コ目の1UPキノコをイタダくんだ。これでかりにゴールに着く前に失敗してもマリオの残数は減らないよ。



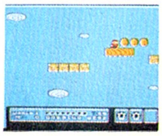


WORLD 1 4

ワールド１－４は強制的に画面が進んでいってしまう強制スクロール面だ。流れていく画面についていけないと、すぐに落下したり、ブロックと画面の左端にはさまれて死んでしまうぞ！

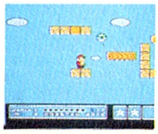
丸太に乗っかれ！

先へいこうとアセッてはいかん！ブロックの上に立たずみ、前のほうから丸太が流れてくるのを、ジッと待つんだ。流れてきたら、すかさず上に乗って、すぐ先のブロックに飛び移れ！丸太はマリオが乗っかると、下に落ちてしまうから、長居は無用だ。



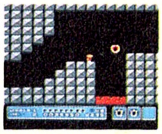
1UPキノコを取れ

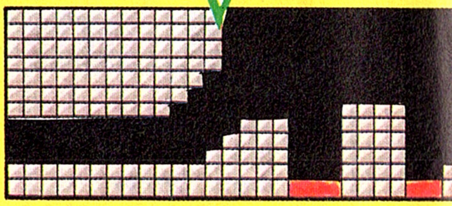
ここの1UPは逃したくないぞ！もし1UPキノコを取っておけると、この先、万が一失敗してマリオを失っても、マリオの残数を減らすことなく、再チャレンジできるではないか。キノコを出すには、落下していく丸太から下段の２コのブロックに飛ばなくてはイカン。



マグマどろどろ

砦のなかは、なぜかマグマがブクブクドロドロ吹き出している。落ちたら一貫の終りだ。周期的に飛び上がっては落ちる火の玉に気をつけながら、ジャンプで先へ進もう。もししっぽマリオになっているなら、加速して画面の一番上を飛んでいくと安全だ。





楽しいオマケがいっぱいでウキウキ！

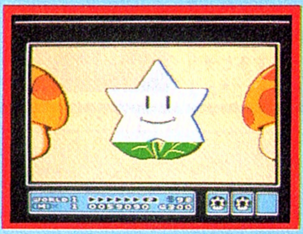
マップ画面上にあるキノコ型の家にいくとキノピオがいる。そして「好きなはこ、ひとつだけあげる」といって、アイテムをわけてくれるんだ。もらったアイテムは、マップ画面のときに使うことができるよ。

マップ画面上のスペードマークのところへいくと、キノピオがいて「えあわせ、えあわせ、１回かぎりの大チャンス！」と、ルーレットをやらせてくれる。もし、３段に分かれた絵がピッタリ合うと、マリオがドバッと増えるよ！

スコアー８万点ごとに、マップ画面上に、スペードマーク（Nの字入り）が出現する。ここにいくと、カードめくり、つまり神経衰弱ゲームが楽しめるんだ。自分の記憶力が試される、なかなか頭のイタくなるボーナスゲームだ。



▲ハコのなかには、スターやキノコ、はっぱなんかがはいっているよ！



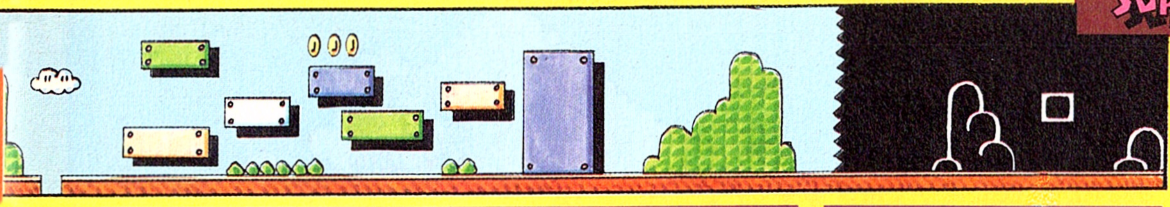
▲スターが合えば5UP、花なら3UP、キノピオなら2UPする。ダイナミック



▲トランプの殿堂、任天堂ならではのボーナスゲームといえよう！

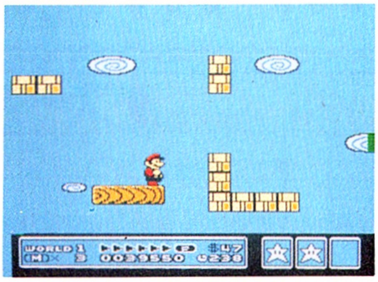
WORLD 1 砦

いわばワールドの中間地点ともいえる砦だ。中ボスがいるだけに、薄暗くて、不気味な雰囲気が充満している。ココの中ボスを倒すと、マップ画面上の扉がなくなって、近道ができるようになるんだ。がんばろう！



うー、コインを全部取りたいよー！

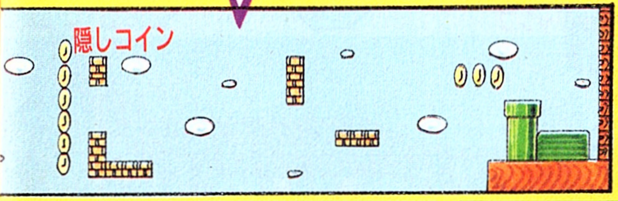
コインがタテ一列に並んでいるね。ここのコインを全部取るためには、流れてくる丸太に少しの間ねばって立っていなくちゃならない。丸太がマリオの重みで、下に落ちきる直前に、先のブロックに飛び移るようにしよう。10コインブロックもある。大きいマリオなら、たたけるハズ。ボコボコどついて、稼ぎまくろう。

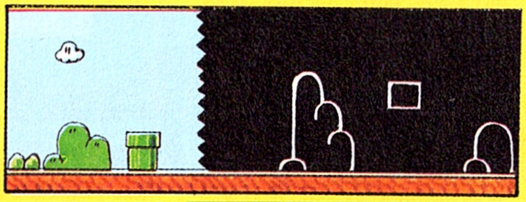


ゴール直前だ！

スーパージャンプ台で飛んでボーナス面（ワールド1－5のボーナス面と同じモノ）に行ったあとは、ここから出てくる。なーんとゴールのすぐ手前ではないか。ボーナス面でコインを取り残していたら、コースを逆行し、またボーナス面に行って、残りを取るとイイ。

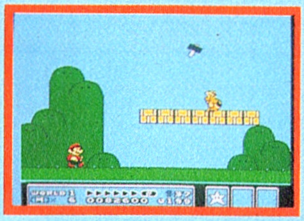




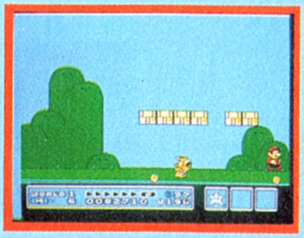


ブロスと対決だい

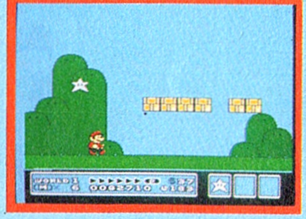
マップ画面上の、ブロスに出会うと対決シーンに移るよ。ブーメランをふたつ持ってて、ブンブン投げつけてくる！　そのスキをついて踏むか、下からブロックをたたいて倒すんだ。倒せばアイテムがひとつ手に入るぞ！　嬉しい。



▲モノを使って戦うとヒキョウな！



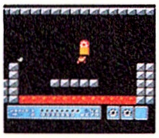
▲ザマーミロって、へへへ。退治した



▲アイテムをイタダキだ。ウヒヒ

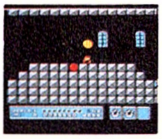
キノコか花か？

あったあった、ブロックだ！　コイツをたたくと、オイシイキノコが出てくるか、花が咲く。嬉しいじゃあないか！　キノコがでてたときは、すぐに取るようにしないと、せっかくのキノコがマグマに落ちて丸焼けだ。こんなに悲しいコトはない。気をつけるべし。



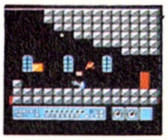
回るよ回るよ……

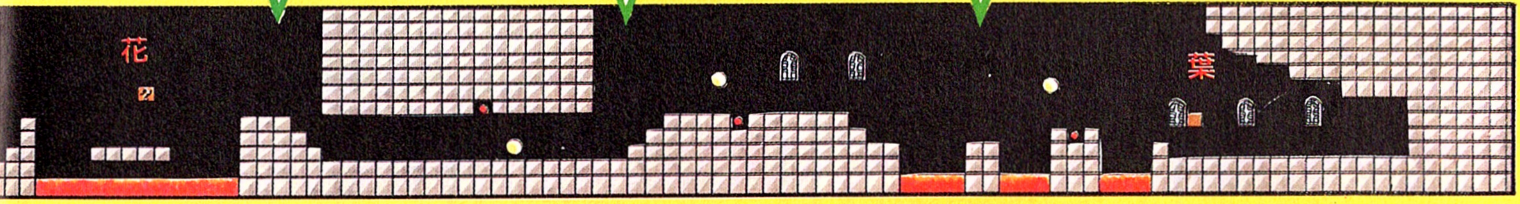
グルグルと回るモノがあるぞ。一体これはナンダ？　カベに埋め込まれた赤い球体のまわりを、白く輝く球体がまわっているんだ。コイツらは、赤いタマのほうは触れても、なんともないけど、白いほうは当たったちゃダメだ。回ってるタイミングを見切って通過せよ。



骨ガメがでたよ

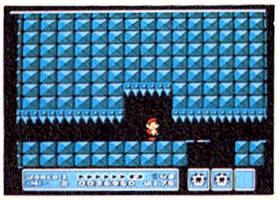
オヤ、こんなところにもブロックがあるではないか。コレをたたくと、やっぱりキノコがでてくる。大きマリオのときならはっぱがでるよ。砦のボスと戦うのには、好都合だ。絶対取っておこう。ファイアーマリオは、ココではっぱマリオにしといたほうがイイかも。





おッと、串ざしか

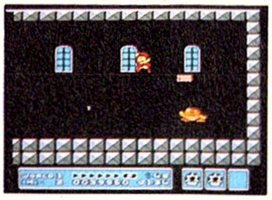
ウヘーッ！　天井が落ちてくるよー！トゲトゲが刺さるとマリオはオダブツだ、天井の少し高くなっているトコロに逃げて、天井が上がっていくまで待とう。待つときは、しゃがまなくてもイイよ。



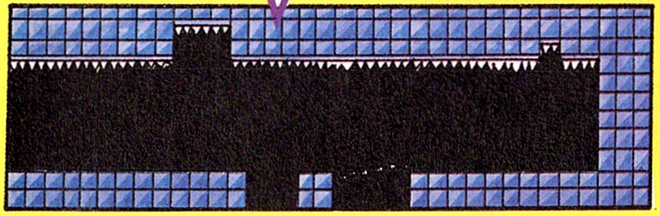
◀怖いよー。ジャンプなんかしたらイケマセン！

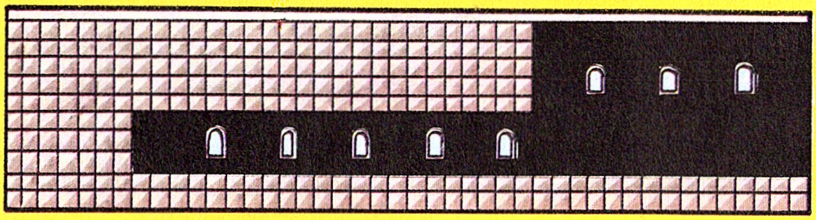
3回踏むのサ！

砦のボスのいる部屋にやってきた！手をブンブン振り回しているときが、踏みつけるチャンスだぞ。反対に背中のトゲトゲをだしているときは攻撃できない。早く3回踏んでボスを倒せ！



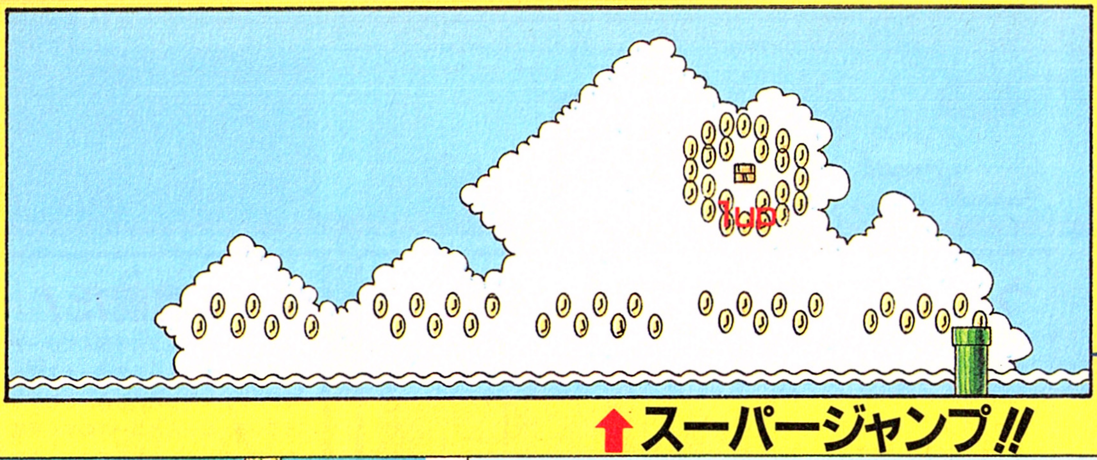
◀砦のボスも、ワールド1ならまだ弱いでごわす

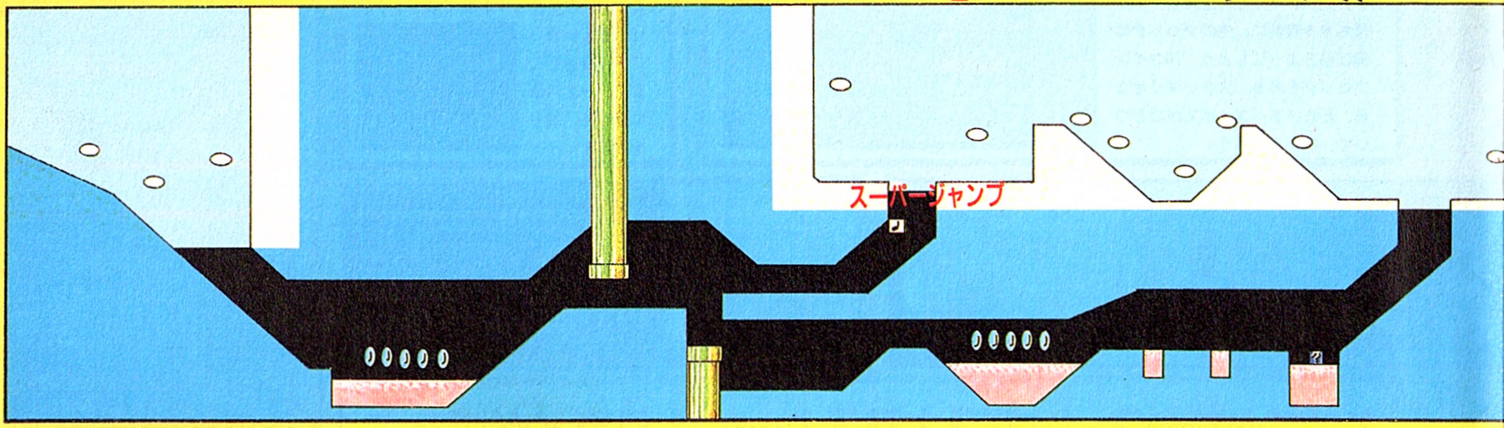




WORLD 1 5

ダダッ広い氷原の面。坂道がヤタラと多く、そこをメットやノコノコが歩いてるコトも多い。十字キーを下にして一気にすべり落ちつつ進め！

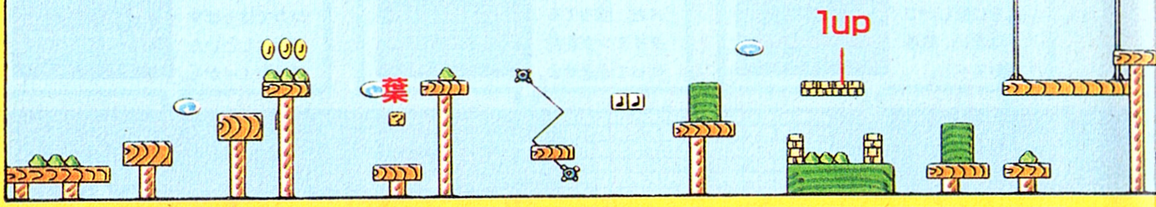




WORLD 1 6

長いリフトが特徴的なワールド1-6だ！　足場の狭いトコロが多いから、ジャンプをする距離を、正確にしないと、すぐ行き過ぎたりして、下に落っこちてしまうよ。動くリフトも、その動きをよく見てから飛び乗るように。

この面の上空にも、コインが結構たくさん浮いているんだけど、それがなかなか取りにくい。なぜなら、この面では、パワーアップキノコがひとつしかでないため、しっぽマリオになるのが難しいんだ。マップ画面で、すでに大きいマリオになってなきゃね。



砲台がアルヨ！

一定時間ごとにタマを発射する砲台がコレ。飛んでいくタマは、踏んずけることができるぞ。だから、砲台の真上に乗っかってしまえば、発射されるタマを、ナニをするコトもなく、イトも簡単に落っことせる！　エッヘン。

キノコを喰う！

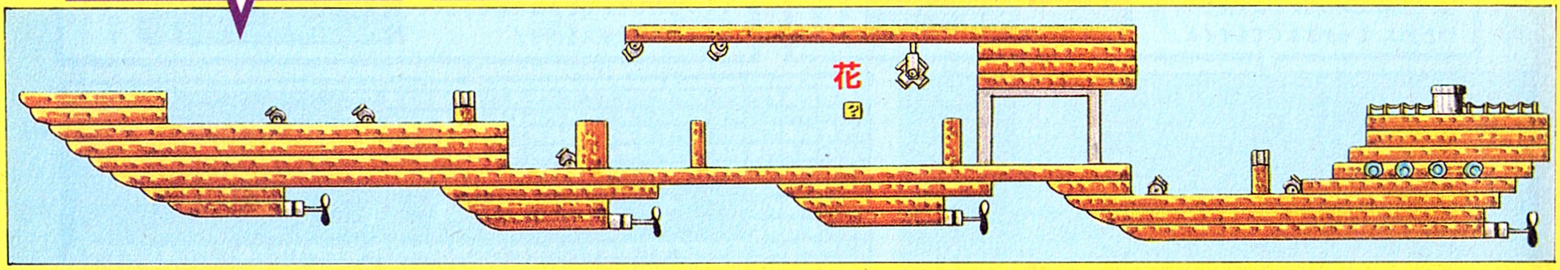
子クッパの飛行船のなかにある、唯一のブロックだ。もちろんなかにはキノコ（あるいは花だ）が入っている。ありがたい。右上の砲台の出してくるタマに気をつけつつ、ブロックをたたいて、キノコを食べよう！

動きまくるリフト

リフトは、レールの上を行ったり来たりして動いている。だから動きをよく見ていれば、飛び乗るのは、そんなに難しいコトではないハズだ。リフトに乗ったら、前方のオンププロックに飛び移るべし。

コインを取る？

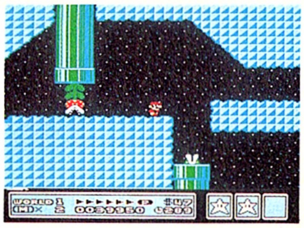
ココでは、ノコノコを蹴とばして、コインと10コインブロックをたたくコトができる。でも大きいマリオのときは、左のコインブロックをしゃがんでたたこうとしてはいけない。立ち上がった途端、ニュルッと反対側へスベル。



ワールド1だけで、このスケール！

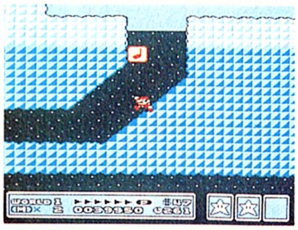
コースはふたつ

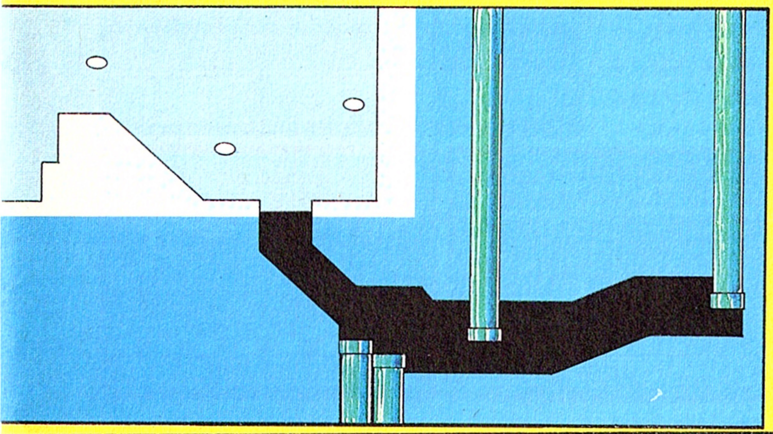
スタートして少し進むと、コースが別れている。どっちに行ってもかまわない。下のコースはキノコ（または花）が取れるし、上のコースはスーパージャンプ台がある。キノコ取ったら戻って、ジャンプ台に行くのもよし。



スーパージャンプ台

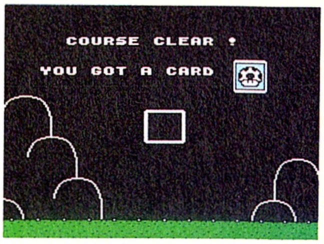
なにもないトコロだけど、ジャンプしてたたくと、スーパージャンプ台（色の違うオンプブロック）がでる。ここで跳ねると、ボーナス面に行くコトができるよ。ボーナス面では、コインを取り放題だ！　ヒィヤッホー！



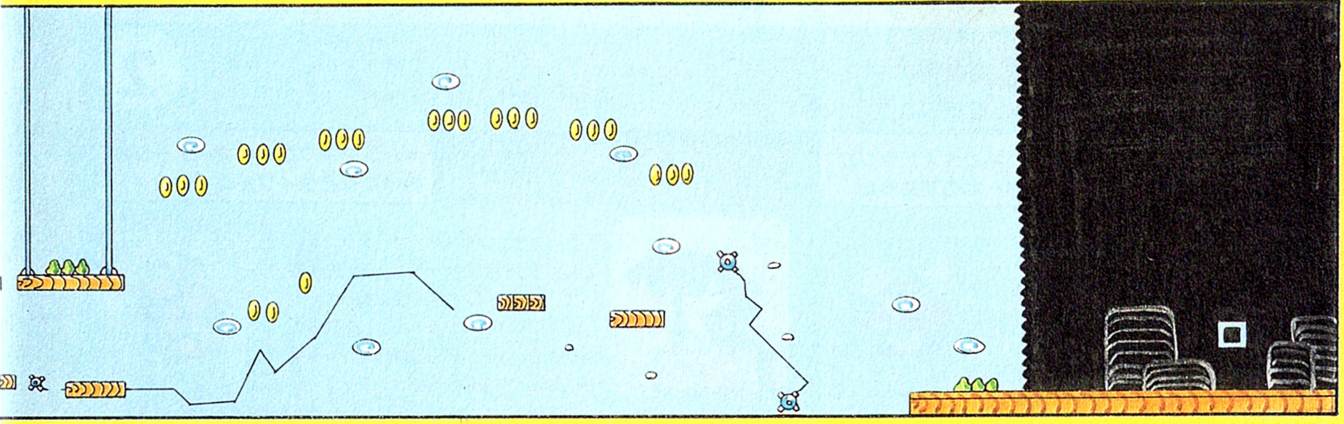


ゴール手前はちょっと難しいよ！

行き止まりにある土管に入れば、ゴールに出る。でも、その手前にある土管にいるパックンフラワーたちが、少々ヤッカイだ。坂道から降りてくるマリオに向かって、火の玉をボーボー吐いてきたりするんだ。火の玉を小さいジャンプで飛び越して、パックンフラワーが土管に引っこんだトコロを、一気に駆け抜けるしかないね。ムズイ。

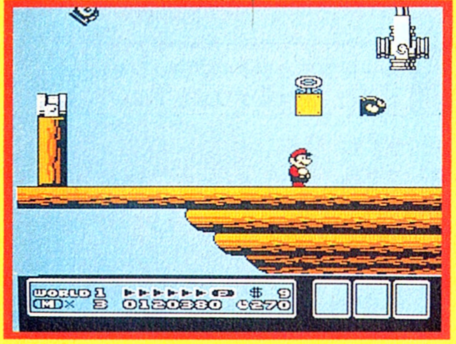


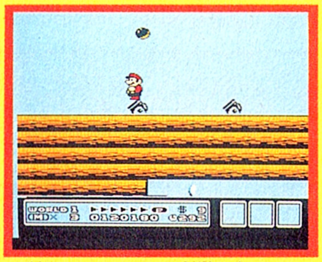
▲最後の土管に入ると、出てきたのはゴールのすぐ手前だ。あとはカードを取れば、面クリアーだね！



WORLD 1 船

いよいよやってきた子クッパの飛行船。飛行船のなかは、砲台がたくさん配置されていて、ボンボンとタマが飛び交っている。画面は勝手に流れていっちゃうから、そのスクロールに、置いてけぼりを喰わないようにしなくてはね。船から落ちたら、もちアウトだよ。

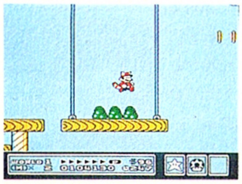




▲砲台のオニのような攻撃を避けろ！
◀キラー(弾)は上下左右ナナメの8方向に飛ぶので見きわめがカンジン

飛びます飛びます

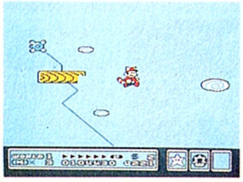
しっぽマリオになっているとき、加速して空を飛べる唯一の場所がココ。ココのほかは、足場が狭過ぎて、パワーメーターが全然上がらないからね。空を飛んだら、上にはコインがザックザク、取りまくりながら進めるよ。でも注意したいのは、着陸するときだ。コレが結構ムズカしいんだ。



◀パタパタと飛ぶしっぽマリオ。キモチイイ

着地はムズカシー

しっぽマリオで空を飛んできた場合、だいたいこのあたりで、力尽きて降りてくるハズだ。しかしこの附近では、着陸できる場所は、動いている狭いリフトしかない。この上に上手に着陸しなくてはイケナイんだ。マリオが落下し始めたら、しっぽで減速しながら、確実にリフトに乗ろう。



◀リフトに乗れないと落ちるしかナイよ

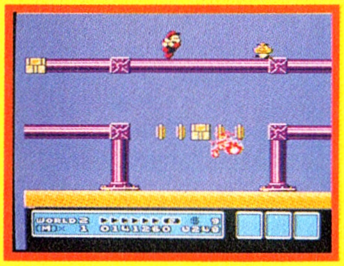
次のワールドはどんなトコロ？

WORLD 2 砂漠

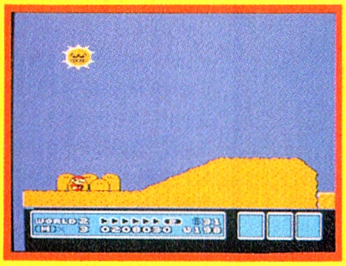
▼夢工場ドキドキパニックにもあったね、流砂のシーン。マリオが沈むよー、うう



ワールド２は乾いた砂地が多いトコロだ。マップ画面が一挙に２倍近く広くなって、子クッパの飛行船まで行くのには一苦労だよ……。



▲炎がメラメラと動き回る。踏めないんだ

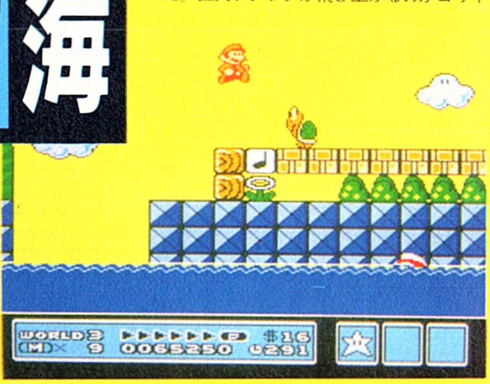


▲太陽がナゼカ怒っている。イヤッ！

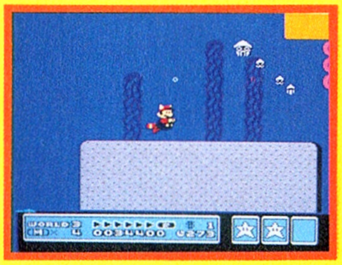
ワールド３はリゾート気分！

WORLD 3 海

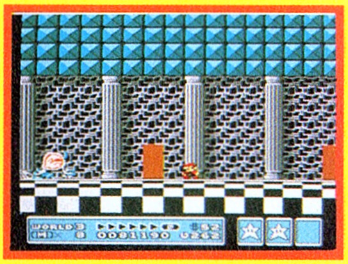
▼潮の満ち引きが死ぬほどハヤイ、海の面だ。巨大プクプクが飛び上がるのがコワイ



水と海のワールドがココだ。美しい背景につい、ウットリしてしまうけど、ゲームのほうは、かなり難しくなってきているんだ。ヒエー。



▲子連れゲッソー。なんだかカワイイ



▲入口がいくつもあって、迷路チックだわ

SUPER MARIO BROS. 3 キャラクターカタログ ②

ハタクリボー

●クリボーにハネが生えたヤツがこのパタクリボーなのであった



ハネクリボーは、ピョンピョンとジャンプしながら歩いている。そのジャンプのリズムは、パタパタのものよりも不規則で踏みつけにくい。たまに豆クリボーをばらまいてくるヤツもいる。踏んづけるとタダのクリボーになってしまうよ。



ブーメランブロス

●ハンマーブロスのブーメランを投げてくるタイプがコイツだ！



ブーメランブロスは、ブーメランを投げてくる。投げたブーメランは、空を切って、ふたたびブロスの手に戻ってくる。ブロスはブーメランをふたつしか持ってないから、ふたつとも投げたトコロを狙って踏んづけるのが得策といえそう。



キラー＆砲台

●砲台から発射されてくる弾丸がキラーだ。まっすぐ飛んでくよ



キラーはタダ直進するだけの敵キャラクターだから、そんなに強いヤツじゃない。でも子クッパの飛行船には、イヤになるほどたくさんの砲台が置かれているから、油断は大敵だ。砲台のほうは、マリオが近づくと、キラーを出さなくなる。



太陽

●なぜか怒っている太陽。サンサンと日光を照らしてくるが……



このオテント様は、実は敵キャラクターのひとりなんだ。マリオがテクテク歩いていると、ある地点からイキナリ体当たり攻撃を喰らわしてくる！ これはナカナカの恐怖。ノコノコを蹴っとばしてやっつけられるのか、救いカナ。



骨ガメ

●ノコノコやパタパタと同じく、カメの仲間だけど、不死身なんだ

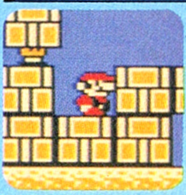


フツーのカメ類の敵は、踏むと首を引っこめるんだけど、この骨ガメは踏むとガラガラと崩れてしまう。でもそれで安心してると、ナント骨ガメはムクムクと復活して、ふたたび歩き始めるんだ！ 骨ガメは不死身なんだねー、まいった。

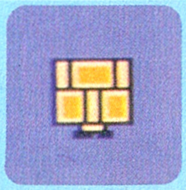


豆クリボー＆ブロック

●一見するとタダのブロックなんだけど、実は豆クリボが下にいる



ブロックがピョーンとジャンプして、体当たりしてくるコトがある。実は下から豆クリボーが持ち上げて、襲ってきてるんだ。これは、下からたたくことはできないけど、上から踏めばブロックもろともやっつけられるよ！

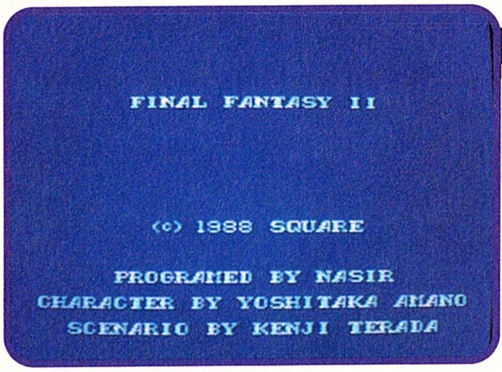


最新ゲーム徹底紹介

THE FIGHTING FAMI-COM.MAGAZINE

HOT GAME SCANNER

ホット・ゲーム・スキャナー



ファイナルファンタジーII

移動システムの充実、戦闘モードにおけるウォー・シミュレーション、かっちりとしたシナリオ、それにともなうさまざまなイベントなどIをしのぐ壮大な構想とスケールで描かれるこれがファイナルファンタジーIIだ！

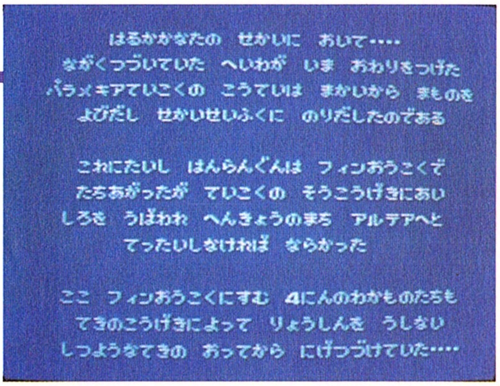
文／RYOII

これは巨悪に挑む勇敢な戦士たちの物語である！

平和とはもろくそしてはかない。パラメキア帝国の侵略によって長い歳月をかけて築き上げられた平和が崩壊した時、人々はそう思った。しかし、魔界より呼び寄せた魔物たちによって世界征服の野望に燃える帝国に対しフィン王国は抵抗を続けた。が、強大な帝国軍の壁は余りにも厚かった。

この世界の辺境の地に、フィンを追われ、旅する4人の若者の姿があった。フリオニール、レオンハルト、マリア、ガイの4人である。彼らは、やがてアルテアの町へたどりついた。この4人の若者たちこそ、幾多の試練をのりこえ、成長し、巨悪の根源・パラメキア皇帝打倒のため戦いと冒険を続けることになる若き戦士たちなのだ。

しかし、スタート直後、いきなり彼らに苛酷な運命が襲いかかる。そして、思わぬ出来事が……。でも悪に支配された世界にも、彼らに味方してくれる人間も多い。こうした人々と協力し、皇帝を倒し平和を甦らせるんだ。



名前を登録して、装備を整えて旅の準備をするんだ！

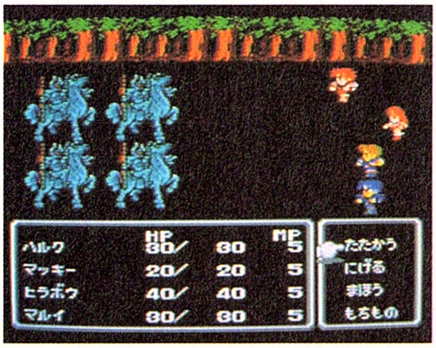
今回冒険をするパーティーのメンバーには、上にあるようにそれぞれかっこういい名前がついている。だから、彼らの名前をそのままインプットしてもいいんだけれど、やはり自分の思い入れの名前をつけて冒険したいよね。だから、まず各メンバーのネーミングをしよう。右の写真はひっぽんバージョンのネーミング。ちゃんと名は体を現しているでしょ。ちょっとカッコよすぎるという意見もなくはないが。

さて、名前を入れたらさっそく冒険の旅へ。旅がスタートしたらすかさずウインドウを開いて、各メンバーの装備をしよう。今回は各自最低限の装備は最初から持っているから。たとえば、フリオニールはブロードソード・バックラー・皮鎧の3点セット、マリアだと服と弓といった具合だ。その装備する部分だけれど、これは写真のように右手・左手・頭・腕・体の5カ所だ。それぞれの特性にあった防具なり武器を装備してあげよう。これにより「こうげき」と「ぼうぎょ」のステータスが上がるから。また、もっといいアイテムが手に入ったらそのつど替えてあげようね。

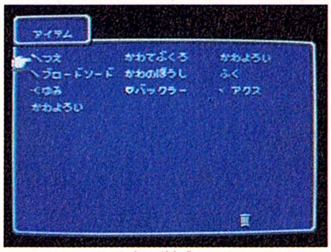
▶まず最初はメンバーの名前をインプット。6文字まででカッコいい名前をつけよう



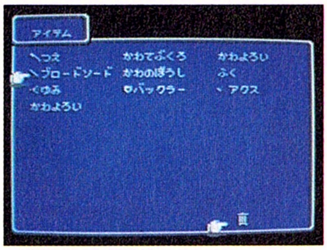
▶それぞれのメンバーに名前が入ったところ。次の装備だネ



アイテム



▲アイテム、武器、防具はすべてこのウィンドウに表示されるのだ



▲後半になると必要のないアイテムもふえてくる。そんなときはクズかごへ捨てよう

そうび



▲右手、頭、腕、左手、体のそれぞれに武器と防具を身につけるんだ



▲頭に皮のぼうしをかぶせたところ。これで防御力が3にアップしたゾ

この冒険は4人ぽっちじゃない！ 行く先々で味方がいっぱいだ

前ページで、いきなり彼らに苛酷な運命が襲いかかるって書いたけれど、その運命とは、じつはスタートしてすぐメンバーの一人がいなくなってしまうということなんだ。

でも心配しなくてもOK。抜けたメンバーの代りに新しい仲間がパーティーに加わるから。でも、そのためにはいくつかの試練をのりこえなければならない。つまり新しい仲間を探すという冒険の楽しみがふえるわけだ。また抜けた人物にもずっと先になって劇的な運命が待っているんだ。

このように、このゲームでは4人の主人公のほかに、サブキャラクターが何人もいて、冒険の途中の要所要所に出現して助けてくれることになっている。

ある者はパーティーに参加していっしょに冒険をし、果敢にモンスターと戦ったり、ある者は重要なアイテムを渡してくれたりする。とくに乗物については、彼らパーティーのサポート役のサブキャラの面々が情報を知っていたり、持っていたりすることが多いはずだ。

たとえばシド。彼の持っている飛空船。これは定期便ではないけれど、お金を払えばどこへでも連れて行ってくれる。

また、主人公達の未来を暗示してくれるミンウは白魔導師。最初から高いマジックポイント（MP）を持っているのでとても心強い。

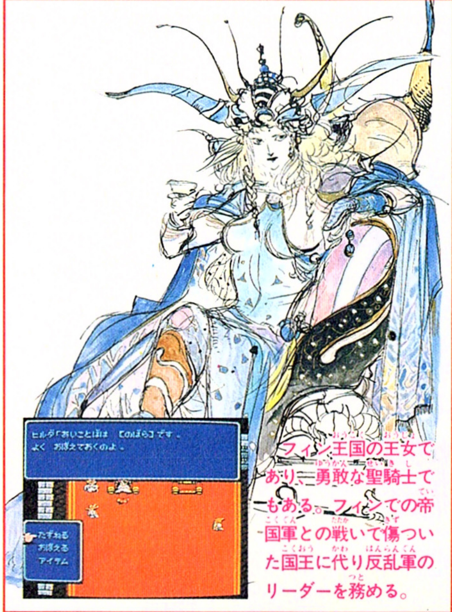
ほかにもまだその正体はわからなかったり、あるいはどんな風にサポートしてくれるのか不明だけれど協力してくれる仲間が何人もいる。つまり、冒険の旅は4人のパーティーの孤独な戦いではなく、仲間みんなが協力しあう総力戦なのである。

ミンウ



フィン王国に仕える白魔導師。非常に強力な魔力を持っているが、相手を傷つける事を好まず攻撃型魔法ではなく防御型白魔法を操る。

ヒルダ



フィン王国の王女であり、勇敢な聖騎士でもある。フィンでの帝国軍との戦いで傷ついた国王に代り反乱軍のリーダーを務める。

シド



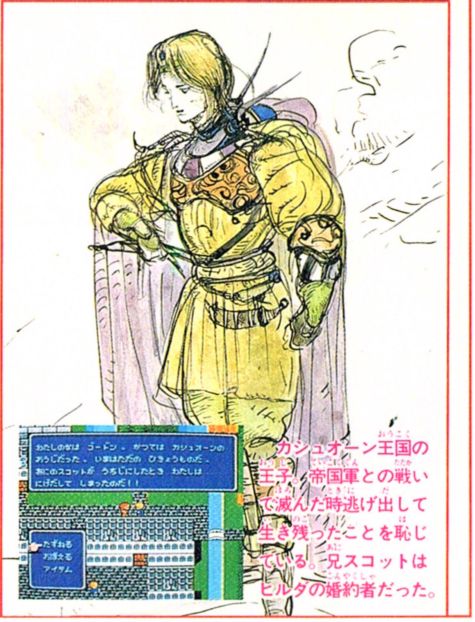
小型飛空船エンタープライズの船長。金さえ払えばどんな危険なところへでも連れて行ってくれる。一方通行ではあるが。

ポール



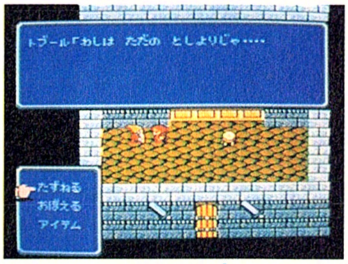
ランバールの盗賊ギルドの元締めで世界中の情報に通じている。金が必要だが、義理堅く一度受けた恩は決して忘れない。

ゴードン



カシュオーン王国の王子。帝国軍との戦いで滅んだ時逃げ出して生き残ったことを恥じている。兄スコットはヒルダの婚約者だった。

トブール



もとは有能な武器職人であった。が、フィンを追われてその腕を活かす材料がない毎日を送っている。

フィン国王



4人のパーティーの最初の目的地フィン王国の王様だ。彼からまず情報を聞き出そう。

攻撃ポジションを考えて最大の力が発揮できる攻撃パターンを組め





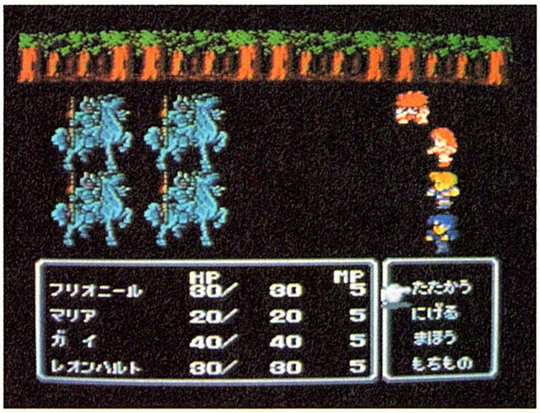
◀この状態でパーティーのフォーメーションを決めるんだ。メンバーの武器や戦力によってポジションを考えよう

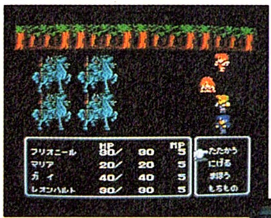


▶とりあえずマリアは後へ下げる。しかし、前にいる者がすべてやられると自動的に前へ上がってしまうのだ。

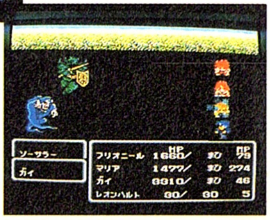
敵との攻撃ではフォーメーションが非常に重要である。攻撃位置を前にするか後にするかで、攻守のダメージが変ってくるからだ。攻撃ではポジションを前にとれば剣での攻撃ができるが、後だとだめ（魔法や飛び道具での攻撃は可能）。しかし、防御では前はすべての攻撃を受けるが、後は剣の攻撃からは守られる。ただ飛び道具と魔法攻撃は後でも防ぐことはできない。だから、戦いでは剣を持ち防御力のある者を前に、飛び道具を持つ者、魔術師は後という攻撃パターンが考えられる。

戦いでは、適の攻撃によって、さまざまなダメージを受ける。モンスターの毒を受けたり、眠りにつかされたり。すると、グラフィック上でも戦士たちがしゃがんだり、寝込んだりなんてことになる。これには、いくつかのパターンがあって、何かアイテムがないと復活できない場合と戦闘に勝利すると復活できるものとに分けられる。前者ではめくらまし、石化、猛毒などがありサングラスや解毒剤となる。後者では、眠り、毒、小人化などがあるのだ。





◀マリアのヒットポイントが1になって、しゃがみこんでしまった。このままでは、マリアは確実に死んでしまう。そうなる前に、何か手をうつかあるいは逃げなくては！

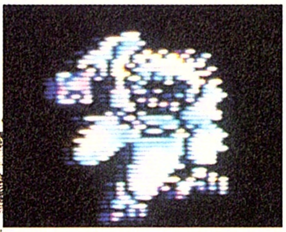


▶敵の魔法にあって3人ともマヒしてしまった。残るは新メンバーのレオンハルトだけ。もし、レオンハルトもマヒしてしまうとパーティー全員が死んでしまう可能性もあるのだ

モンスター図鑑

スノーマン

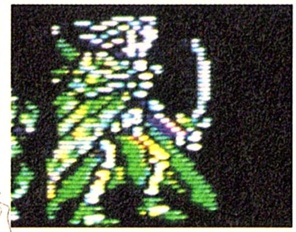




▲雪原地帯に住む雪男がモンスター化したものである。雪原地帯の先住民

ゴースト

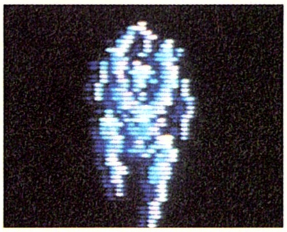




▲一度死んだ兵士が生き返ったアンデッドモンスターがこのゴーストだ。兵士であっただけに強い

アイシクル

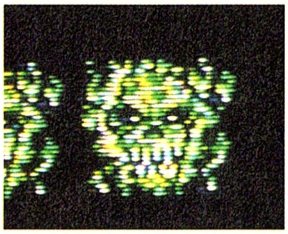




▲ツララの化物で天井に潜み先制攻撃が得意。ブリザド系の魔法に強くファイヤ系の魔法に弱い

ソウル





▲死者の魂が生き返ったアンデッドモンスター。剣攻撃は効かない。魔法で焼くか固めるしかない

巨大戦艦それは敵要塞か!?移動システムの全貌がいまここに!

前回紹介したファイナルファンタジーIIの乗物は陸海空の完全制覇をねらったものだったね。しかし、意外な事実がわかってきたんだ。というのは、正体がそしてその目的がわからなかった巨大戦艦がじつは敵に占領されたものであったのだ。しかも、その中には町も存在しているらしい。

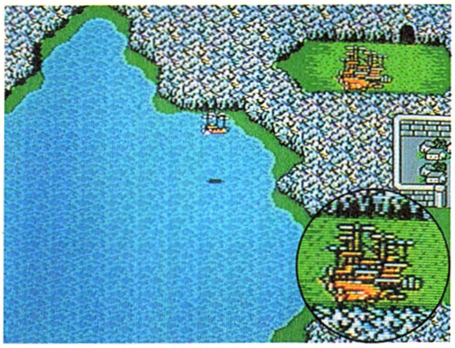
ほかにもチョコボは生きている鳥でその役目と使い方が判明したし、雪上船の使い方や、船はどこへでも接岸できるなんて情報も入手。さらに、飛空船は2パターン用意されていて、お金を持っていないと乗せてもらえなかったり、片道切符の乗物があったりなんてこともあるようだ。

そしてこれらの移動システムは、誰か味方になってくれる人々によってかくされているらしいことなどなど。

これまで、なぞに包まれていた移動システムの全貌がいまここに登場となる。

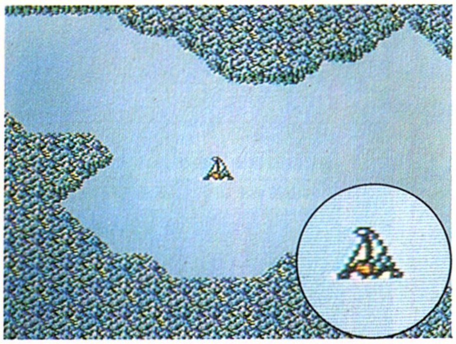
ここで、乗物の特長とその使い方を覚えて、本番にそなえよう。

巨大戦艦



◀巨大戦艦は移動システムのように見えるが、実は帝国軍の所有物なんだ。だから敵がいっぱい。この巨大戦艦は乗物というよりは中に入って敵と戦うことになる一種の要塞と考えたほうがいい。パーティーの意志では移動は難しい。

雪上船



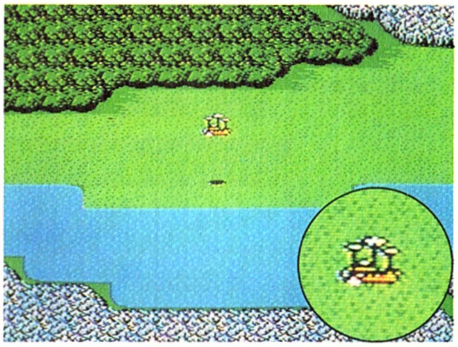
◀新フィールドである雪原を移動するのに使うのがこの雪上船だ。雪上船はカヌーと同様に持ち運びができ、雪原へ入れば、自動的に雪上船に乗って移動することになる。この雪上船は、旅の途中で出会う仲間によって手に入れることができるはずだ。

船



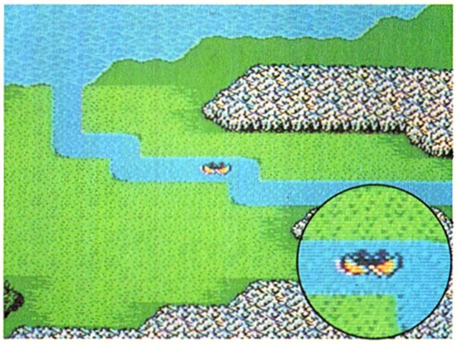
◀船には定期便と自由に乗り回せるものの2パターンがある。定期便は海賊にお金を払うと乗せてくれる。どこへでも同料金で運んでくれる。パーティー用の船は船付き場がなくてもどこでも上陸できるように改良されている。

飛空船



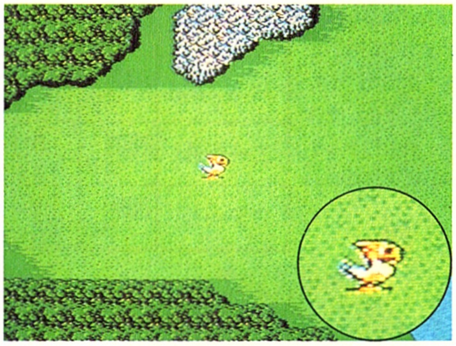
◀今回の世界では飛空船は3つのパターンがある。1つはパーティーの持物でどこへでも行けるもの、2つ目がシドがもっている小型飛空船。金を払えばこの飛空船でしかいけないところへ連れて行ってくれる。

カヌー



◀前作と同じで川をさかのぼったり渡ったりするときに利用する。持ち運び自由で川に入ればカヌーに乗って移動するシステムになっている。川を渡らなければ入れないフィールドに行くときに利用する。カヌーも途中で出会う仲間が持っているぞ

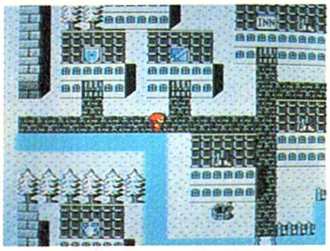
チョコボ



◀チョコボはある森に住んでいる鳥だ。だから、その森にいけばチョコボに乗ることができる。これのメリットは移動スピードが2倍になること。そして、乗っている間は敵と遭遇しないということだ。でも、降りるとチョコボは森へ帰ってしまう。

想像を絶するフィールドがあちこちに点在するのだ!

パラメキア帝国が支配するこの世界には想像を絶するフィールドや町が点在している。その最たるものがある場所へ行くと突然出現する町だ。これは何も陸上にあるとは限らない。海を進んでいるといきなり町へ入ってしまうことがあるかも。いったいどんな奇想天外なことが起こるのか今の段階ではまさに想像を絶する。また、龍も登場するという噂もあるから期待と不安だね。



▲ここは雪原の中にある雪の町。町の中にも敵はいていつでも戦闘が起こるのだ



▲ここはダンジョンの中。ダンジョンも地形、場所によってさまざまに変形するのだ

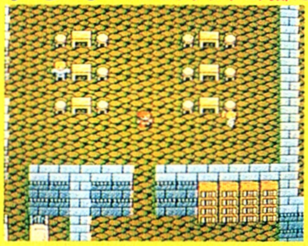


▲森にチョコボがいる。ということはここがチョコボの森か。船は自由に接岸可能だ

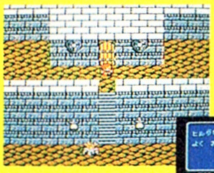
第1の街 マルテア完全MAP紹介

ここが、4人がたどりついた辺境の地アルテアの町だ。ここで、まず旅の準備を整えるんだ。ここには道具屋、防具屋、宿屋、武器屋、魔法屋、聖堂そしてアジトと必要な場所がほとんどそろっている。だから、戦いで傷つきあるいは死んでしまったらすぐに戻ってきて治療し、生き返らせてもらおうね。そして、お金ためてアイテムを買うんだ。

アジト



▼ここがアジトの内部だ



◀ここはアジトの中。ロビンフッドみたいな人がいる



▶アジトに中には、フィンの王女ヒルダがいる

ここは反乱軍のアジトだ。だから、町の中のどこかにあるんだ。もちろん看板なんて立っていない。何気ない家がアジトとなっている。だから、家の前に立って入ると、そこがアジトであれば突然中へ入れるということになる。

アジトでは町中では聞けないような情報やアイテムが手に入るのではないかといわれている。

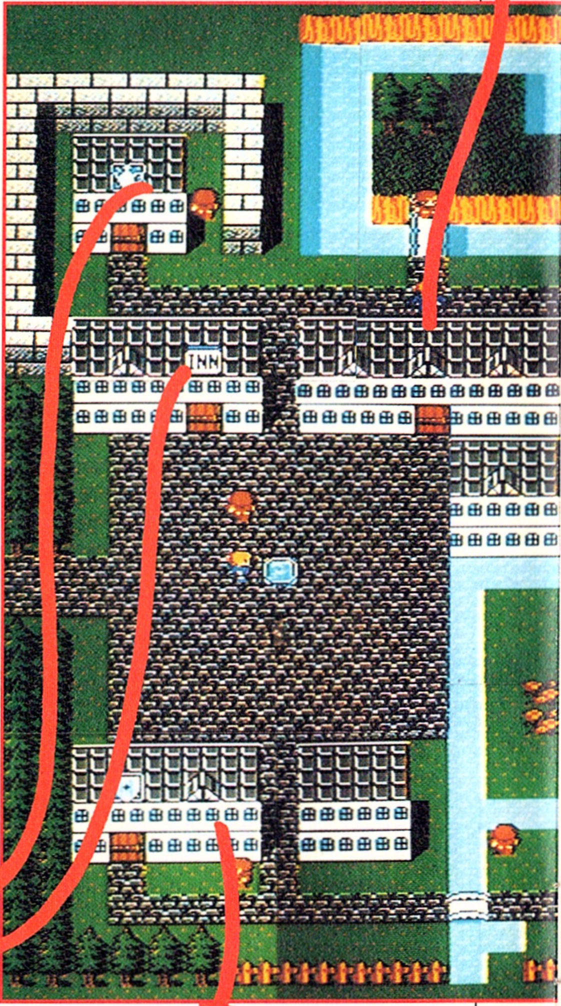
アルテアで買えるもの	値段	特徴
ポーション	50ぎる	前作でも大活躍したヒットポイント(HP)回復剤だ。
ハイポーション	500ぎる	ポーションを強力にしたもので、HPの回復力が大きい。
エリクシャー	5万ぎる	ヒットポイント、マジックポイントを最大値まで完全回復してくれる。
めぐすり	100ぎる	敵の攻撃で目をやられると功撃力が落ちるがこれで目が見えるようになる。
どくけし	200ぎる	猛毒を持つ敵から毒攻撃を受けたときはこれを使わないと毒が消えない。
十字架	1000ぎる	呪いをかけられ攻撃力が落ちたときに呪いを解くのが十字架だ。
とんかち	2000ぎる	敵の魔法によって呪文を忘れてしまったときに思い出させるアイテムだ。
おとめのキッス	2500ぎる	敵の魔法によって姿を変えられてしまった者を元へ戻すアイテムである。
きんのはり	2500ぎる	前作同様に魔法によって石に変えられた人を回復させるのが金の針だ。
フェニックスのお	5000ぎる	フェニックスの名のとおり死んでしまった者を生き返らすことができる。
エーテル	2500ぎる	魔法の使いすぎでMPが足りなくなったときに回復させるのだ。
コテージ	5000ぎる	ワールドマップ上で使用し、HP、MPを完全に回復できる。

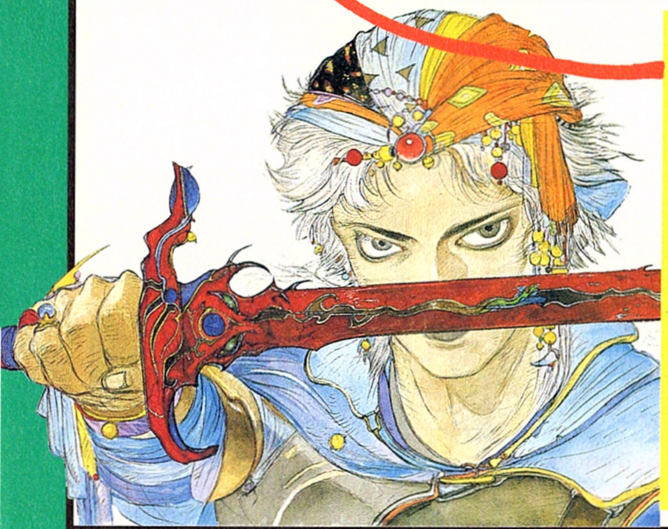
道具屋



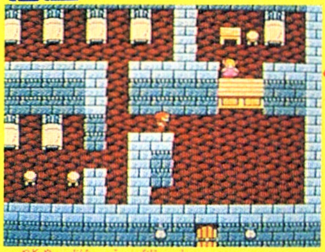
▲道具屋のおやじにも情報を聞こう

冒険をしているともっとも利用回数が多くなると思われるのがここ道具屋だ。ここには旅に必要なほとんどのアイテムがそろっている。前作ではポーションと毒消しがもっとも利用され、お金がたまるたびに買っていたんだけれど、今回ではどうだろうか。ポーションより強力なハイポーションも登場しているから、これは使いでがありそうなのだ。そのほか、魔法をかけられたとき、それを解く目薬、十字架、金の針なんかのアイテムはぜひ買っておきたいね、お金貯めて。





宿屋



▲宿屋の女の子は何か知ってるかな？

最初の戦闘では町の近くで戦って、体力が低下してきたら、すぐ町へ飛び込んで宿屋へ泊るんだ。これで、体力回復元気いっぱいとなるから。ただし、体力によって宿泊料が変化するからね。

防具屋

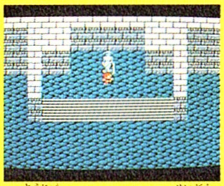


◀ここの防具やにはそれほど高級な防具はおいていない。お手頃価格だ

腕や頭、体には防具が必要だ。特に前のポジションで戦う者にとっては不可欠。できるだけ、いいものを買ってあげるようにしよう。

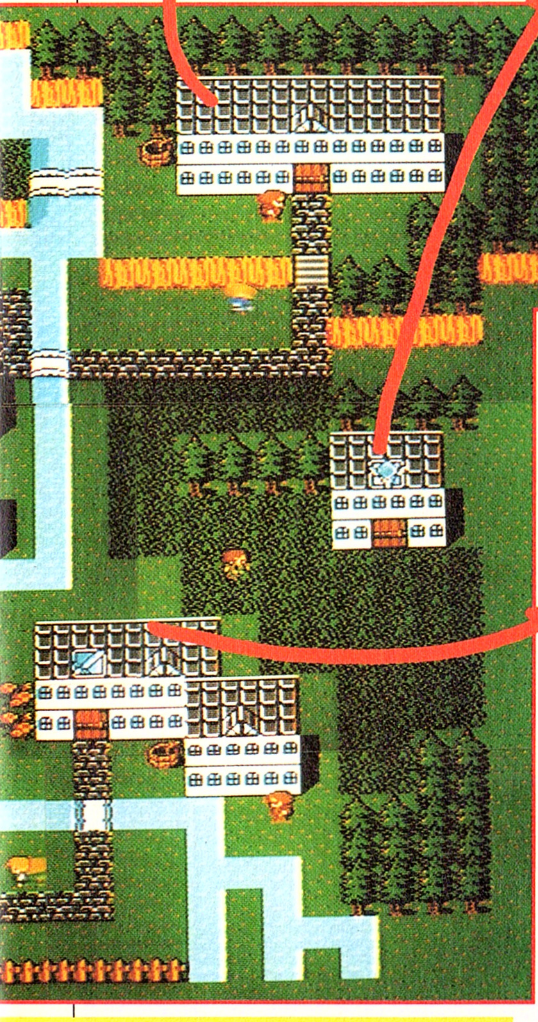
これがアルテアの町の全景だ。アイテムや魔法を覚えよう！

聖堂

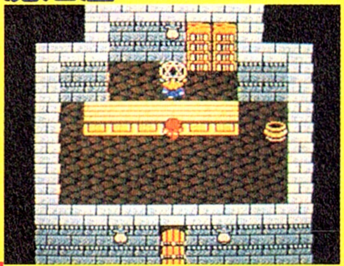


◀聖堂は死者を復活させてくれるところ。戦士を優しくみつめてくれるのは女神像か!?

新たに登場したのがこの聖堂である。前作では教会であったもので、戦闘で体力つきて死んでしまった者を生き返らす場所だ。



魔法屋

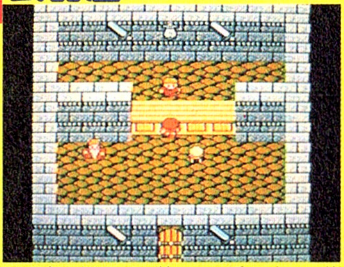


◀魔法は本を買って覚えるんだ。でも一人が読むと消えてしまうから回し読みはできないぞ

アルテアで買えるもの	値段	特徴
サンダー	400ぎる	いなずまを敵に落とす攻撃系魔法である。
ファイヤ	400ぎる	敵に対し炎を飛ばす攻撃系魔法。寒冷地向き。
ブリザド	400ぎる	敵を冷気で包んで凍らせる魔法で熱帯向き。
ケアル	200ぎる	体力を回復させる防御系魔法である。

前作では白魔法屋、黒魔法屋と別れていたけれど、IIから合体して1つの魔法屋で白魔法でも黒魔法でもどちらでも買えるようになったのである。白魔法は防御用の魔法でHP、MPを回復したり傷などを治療するのに使う魔法だったね。黒魔法は攻撃用魔法で、敵の数が多いときや、後からの攻撃のとき黒魔法は威力を発揮するのだ。ただし、魔法の使い方を間違えるとかえって相手を強くしてしまうことがある。寒冷地にいるモンスターは寒さに強く火に弱い。熱帯地方ではこの逆。だから、ファイヤやブリザドなどTPOに応じて使い分けるのだ。

武器屋



◀武器は高ければいいというものではない。その人に合った武器を選んで買ってあげよう

アルテアで買えるもの	値段	特徴
ナイフ	150ぎる	もっとも手頃な武器。攻撃力はあまりない。
つえ	250ぎる	相手をひっぱたいて攻撃する。攻撃力弱し。
シャベリン	300ぎる	槍の一種で相手を突刺す。つえより攻撃力大。
ブロードソード	400ぎる	最初のうちでは最も威力のある武器なのだ。

武器は大別して剣などの手に持って戦うものと、弓などの飛び道具とがある。剣は戦闘ポジションが前のときだけ有効で、飛び道具は後からでも効果がある武器だ。しかし、飛び道具は両手を使うので、防具を持つことができない。だから、防御がおろそかになるので、そういう意味からも後からの攻撃が有利だ。その人にあった武器を買おう。

また、一説によると各自利腕があるといわれている。もしそうであれば、武器と防具を右手に持たせる場合と左手に持たせるのでは攻撃力、防御力が変ってくるはずだ。

アルテアで買えるもの	値段	特徴
バックラー	50ぎる	盾の一種で皮でできている。防御力がある。
かわのぼうし	80ぎる	もちろん頭を守るための防具である。
ふく	20ぎる	裸よりはましという程度で防御力はあまりない。
かわてぶくろ	50ぎる	腕を守る防具でこてのようなもの。

◎次の目的地はフィンだ!!

アルテアの町ではヒルダやミンウに会うことができる。ヒルダは［のばら］というキーワードを教えてくれる。そして、ミンウは「私には、キミの運命が見える。それは私の運命ともかかわっている‥‥まず、フィンへ行きなさい。それが運命を切り開く道となるはずだ」というあたたかい言葉を投げかけてくれるんだ。ちなみになぜミンウが「私の運命ともかかわっている」と言ったのかも気になるところだね。彼は主人公達にどうかかわってくるのだろうか。

さて、フィンだけれど、ここは帝国軍によって占領されてしまっている。国王もこのアルテアへ逃げてきている。なのに、なぜフィンへ？

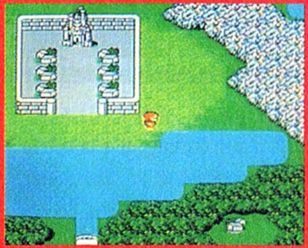
じつはアルテアからフィンへの途中に小さな町があって、ここでフィンに関する情報を入手することができる。これによりなぜフィンへ行くのかがわかるはずだ。



▲アルテアでフィンの情報が



▲ここがフィンの町の中だ





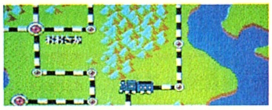
カセット／ハドソン／12月2日発売／¥5800

MOMOTARO RAILWAYS

桃太郎電鉄

いゃー、こゆーとこに出てくるの久々じゃなーア!! ところで、ワシのこと覚えとるキトクなお人は何人おるんじゃろう!? なんせワシ今や『ドラクエ』と『桃太郎〜』専門のライターとしてしか登場せんよーになったからのう。

文／亀仙人・松っちゃん

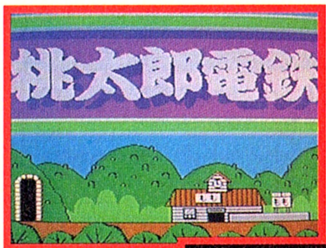


ファミコン界の次代をになうFCボードG出現!

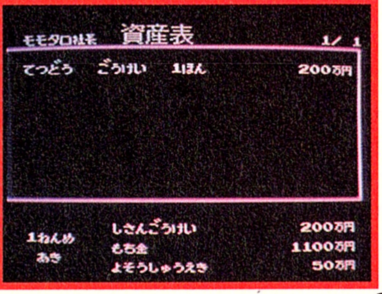
あの大ヒットソフト『桃太郎伝説』から約1年!! 桃太郎と3人のお供たちがFC界に帰ってきおったぞ!! じゃが、今回のお話は前作のようなRPGじゃなく、今FC界の流行最先端の"ボードゲーム"としてじゃ!! う〜む、うれしいわい。この手のソフトこの冬あたりから、シミュレーションに変わって天下を取りそうじゃからな。

前置きはサテおいてじゃ、内容はスゴロク人生ゲームのノリを生かしたボードゲームになっておる。あのめんどうなお金をじゃCOMがやってくれるから、ラクチンじゃぞっ!! サイを振るだけでなんにも仙人じゃもんねー。とはいってもじゃ、勝つための戦略はたてねばいかんけどな。

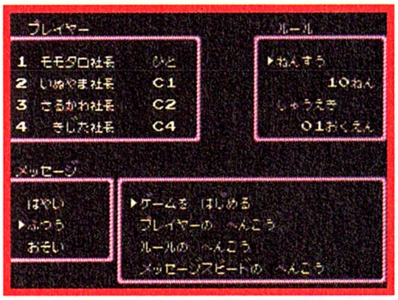
ところで、このゲームの作者、さくまあきら氏（以下さくちゃんと略す）が『桃伝』を作っているころから、温めていたのじゃ。とゆーのもさくちゃん、大の旅行マニア!! ヒマさえあれば、日本中どこといわず、もらすことなく行っちゃうからオソロシや。だから、というわけでもないじゃろうが、お国自慢のおみやげ（主に食べ物）、それに交通機関にもめちゃ詳しい。もうおわかりのとうり、自分の大好きな旅行とゲームを合せて作ったのがこれじゃ。



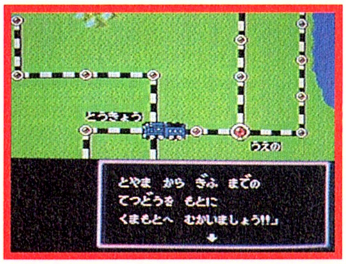
▲旅の気分を盛りあげてくれるオープニングは『桃伝』で使われていた曲のアレンジバージョン使用



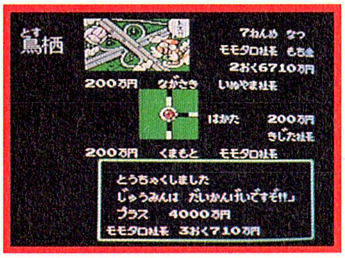
▲勝負を決めるルールは年数期限制と収益期限制の2種。早く目標に達した方が勝つ。あたり前か!?



▶プレイヤーの名前も自由登録制!! 人数が足りないなんて時は、3人分までCOMがお相手をしてくれるぞ



▲目的地だけは自分の意志じゃ決められない。ただし途中のコースはどの路線を通ろうが自由。稼げられそうな所から回ろう



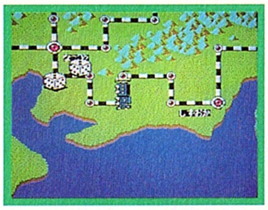
▲目的地に着くと住民が大歓迎してくれる。遠回りしても着くことはできるけど、ハッキシ言って目的地でもらえるお金はリッチ



すべてはサイの出目。気合を入れて振ろう!

準備ができたら、スタートじゃ!! 基本はスゴロクなので、サイコロの出た目で運命が決まるぞ!! 動かす時は出た目の数まで、コマを移動しなければ何度行きさきを変えてもOK。ただし、出た目まで動かすと決定したってことになって次の人の番になってしまうのだ。

振ろう!! 出た目の数でお金儲けから災難まであるイベントが決定されるのじゃ!! 鉄道の設備投資から災害までは幅広いバリエーションがキミを待っとるぞ!! うまくいけば、臨時収入などでウハウハに稼げるかもしれんぞっ!!



▶Ⓐを押してサイの出た数だけコマを進めよう!!

▼サイの出た目に着くとイベントが行われるぞ。出た目で支出入が決定するのだっ!!



乗物は全部で3種!!

ゲーム名からもわかるとおり、日本各地をまわる社長の乗物は『電車』!! これまたサイの出目にかかっとるんじゃが、時としてサイの目の2倍進める『特急』になったりもするのじゃが、普通はやはり出た目だけ進める。この他に2種類の乗り物が『桃鉄』にある。

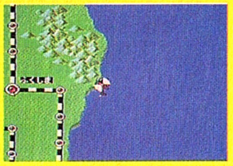
まずはフェリー。千葉、釧路、長崎の3都市近くの港から乗り込めることになっとる。乗ってる間イベントはなし。ただし、陸の線路より早く日本の端々に行けるのじゃ。目的地が函館から熊本へなんて社長に便利! あとはヘリコプター。これはサイの目でのみ乗ることができる。こいつは早いぞ。



◀普段は列車で移動!! 形はSL、新幹線など、社長によって違うのだ



▶港に行けばフェリーに乗れる。進み方はCOMによって決められる



◀究極のスピード移動はヘリコプター。これもCOMまかせて移動



世の中ゼニや!! まずは資産集めが基本

目的の地方都市に着いたり、コマがピッタし止まったらチャンス・トーライ!! 事業拡大に命をはろう!! とにかく収益をあげるために物件や鉄道、お国自慢のものを買いまくるのじゃ!! イベントの中には、「となりの都市までちょっと買い物に……」なんてやつもあるから、逃がさず買いに行くのじゃ! 地方都市にゃホテルをはじめとして、デパート、温泉など盛りだくさんある。全国あわせるとその数は200以上もあるとゆー!! 名古屋のきしめん屋、大阪のタコ焼き屋、鹿児島のイモ畑etc. さすが〝おいしんくいしん坊〟のさくちゃんらしい。

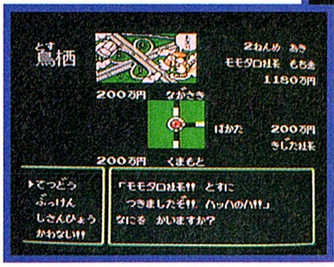
日本各地にある地方都市はイラストも違うし、売っているものも違うのじゃよ。日本中になにがあるか調べながら旅するのも、なかなかオツなものじゃぞ。もちろん、鉄道だって。都市から四方にのびてる路線はOKじゃ!! ただし、ここのみ売ることはできんぞ。



▲持ち金がビンボーな時は、物件・鉄道・お国自慢を売ってお金に変えることができる



◀各地方都市の「お国自慢」は小ゼニもーけの元。なにはなくともこれだけは買い



▶物件、鉄道は収益upには欠かせない。絶対買っておこう!!



▲イベントは大モウケへの近道。コンサート、祭などにも参加しよう!!

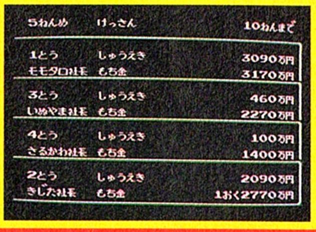
桃鉄はマネーゲーム。お金とデータの使い方しだいで勝負は決まる

最後に紹介するのはMAP面じゃ!! スゴロク面の画面で「社長! お時間です!!」と言ってきた時にⒷボタンを押してみよう!! 今度は「社長お呼びですか?」となって、3つのデータが現れるぞ。こいつがなかなかの便利もん。ゴリバリ使ってみるのじゃぞ!!

地域データは、地名からじゃ行き先がわかんない時に使うのじゃ。これで迷うことはあるまい。ナニやらいろいろ買い物してるあいだに目的地を忘れてしもうた時にも有効じゃぞ!!

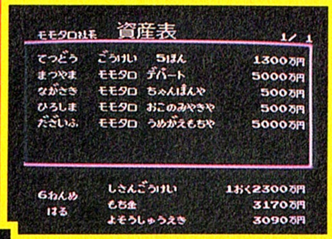
資産データ、個人の持っておる鉄道持ち金などを知らせてくれる。特に物件はグループ別に表示されるから、グループ買い占めを狙う時に重要じゃぞ。

比較データではプレイヤー全員の資産を一挙公開!! さぁトップを狙え!!



▲他人の資産と比べることもできるのだ

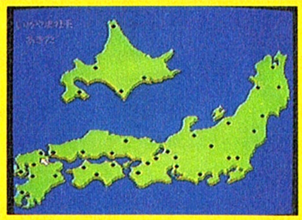
▼自分の資産もこまめにチェック。この先何を買うのか、目的をしっかり持つことが大切

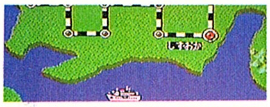




▲データ用のメニュー画面をキャンセルする時に出る「およびでない」には笑えるぜっ!!

▼目的地に現在地、各地方都市に売っているものまですべてわかるお知らせW!!

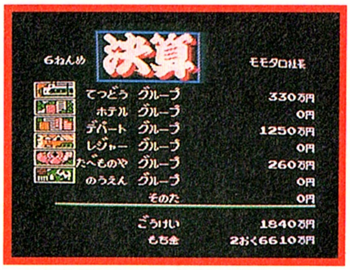




ゲーム性を豊かにするイベントに注目!!

参加者全員が、冬のイベントを終了するとその年までの決算が発表されるのじゃ。マネーゲームの要素タップリの『桃鉄』資産で勝ち負けが決まるのだ。ただし、資産にも種類がある。「ワシはホテルを買いしめよう」「オイラは食べものやっ」などと、グループ別の大社長を目指すと、なかなか捨がたいことが起るので、ここはひとつチャレンジしてほしいものじゃ!!

最初に決めた年数内に目標収益を誰も上げられなかった場合は最後の決算で決着がつけられるぞ!! じゃから、1にも2にもまずはお金もうけ!! やり方しだいじゃ、ラストに大逆転なんてことも起りうるぞっ!!



▲毎年冬が越えると決算の報告。比較データまで出してくれるぞ。1等賞は誰!?



◀目標収益に誰も届かないまま、ラスト1年になるとこんなメッセージが表われる

㊙の『桃鉄』必勝法を伝授するぞ

ボードゲームはサイコロのでた目が勝負じゃから、必勝法などあるワケないと思っているじゃろ? ところがちゃ〜んとあるのじゃ! そこでひとつ、読者のよい子たちにだけ、桃鉄の必勝法を伝授してあげようかのう。

ズバリ!! 資産を増やしていくときに、鉄道だけを買って増やしていくんじゃ。なぜかとゆーと、手持ちの現金が少ないときに、各イベントでそれ以上のお金を支払わなければいけないときがある。それを支払うためには、せっかく買った、物件やお国自慢を売らなくちゃならないのじゃ。

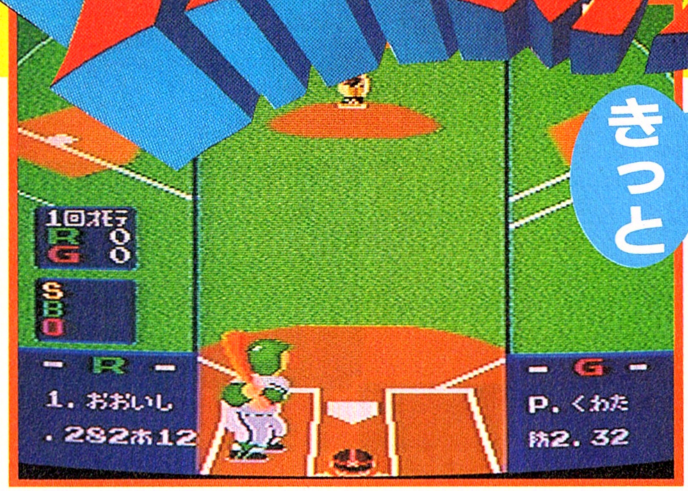
その点、鉄道は売れない資産なので、現金だけ取られて資産はち〜っとも減らない。とゆーことで、キミがもし勝ちを狙うなら、鉄道を買った方がお得なのじゃ!! わかったかな!?



緊急特集!!

やっぱり一番面白いのはこれだ！　これしかない！（広岡氏談）

ファミリースタジアム'88はきっとこうなる!! II



ファミスタの時だけゲーマーに復活する都合のいいマンガ家、チャッキリみそでござる。
さー、出ます！　'88年度版です！　といってもまだ内容は霧の中。大まかなことしかわかっていない！　つーわけで、例によって発表前の大予想をぶちかましてみましょう。
ナムコのKON²さん読んでますか？　見てる？　あそう。

ファミスタ'88はかなりスゴイらしいです

「87年版はデータ変えただけじゃん」とムッとしていた人、今度は期待してもよさそうですぞ。前号で伝えたとおり、今度は大幅の改善がされるそうであります。これはファミスタのペレストロイカであろうか!?

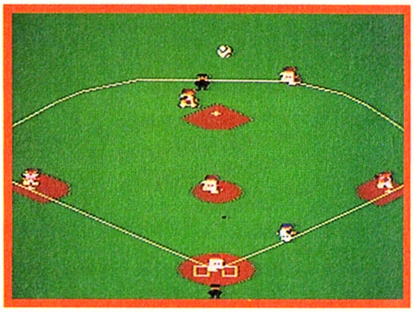
ポイントは3つ。1つめはゲーセンのワールドスタジアムでおなじみの球場選択だ。ゲーセンでは、こーらくえん、こーしえん、外国のどっかの球場と、大中小3つのセレクトができた。この3つという数はたぶん決まりでしょう。球場もこの際どこでもよろしい。神宮でも草薙でも円山でもいい。ポイントは大きさなのだ。

ちょっと考えただけでも、大きな球場では一発が減り、外野をぬける2塁打3塁打がふえる。よって本塁打の数より足の速さの方を重視するようになる、なんてことになるかもしれない。左右に切れる当たりも、今以上に重要になる。大球場ではファウルになっても小球場ではポールを巻いて入ってしまうこともあるからだ。球場選びにも球団選び並みに神経を使うと思うぜ。



▲このポーズはさすがに飽きた。イラストレイターも使いまわし地獄で泣いてる（想像）

2つめは「名前の変更」だ。「ベストプレー」のように本物の名前に変えられるってわけ。でもまー、これはあんまり意味がない。聞くところによるとバックアップシステムは、つかないそうである。つまり苦労して名前を変えても一度電源を切りゃパーになる。ゲームするたびに名前を変えるのはヒマ人か赤松氏だけ？



▲基本的にこの画面は変わりません、とのこと。設定が変わってもファミスタは永久に不滅です！

3つめは「打順の入れかえ」。これは単に好きな順番にするってんじゃなく、球場と深く関係しているそうである。球場の大きさによっては、中距離ヒッターもホームランバッターに変身するからだ。これに走力が噛みあえば、球場によってベストオーダーは変わってくるはず。

そーなると、選手の数が増える可能性は高い。今の代打4人投手4人の16人編成が変わるかもしれない。ベンチ入りメンバー16人にして、試合前に25人くらいのとこから選ぶというのはどうか？　ま、どっかのゲームのように使えねー選手がゴロゴロいるのもジャマなだけだが……。



※写真はPC版ワールドスタジアムのものです。

PC版ワールドスタジアムからファミスタ'88を読む！

ファミスタ'88は、言いかえりゃファミスタⅢだ。でもⅡにあたるのは'87じゃない。ワールドスタジアムである。

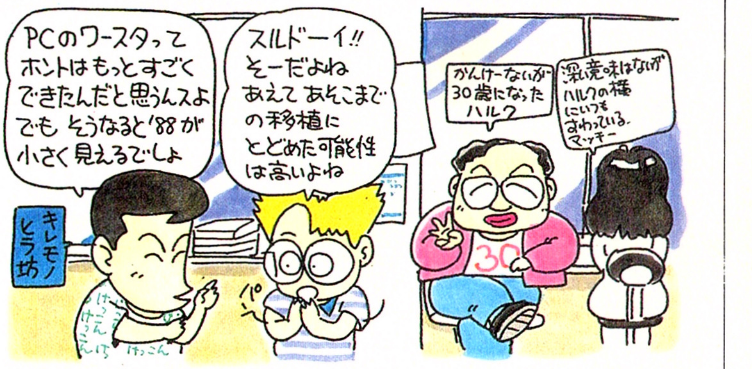
'87ではフェンスの穴すらふさがっていなかったが、ワースタには新しいことがいくつか入っている。大きなところではエラー。今までのエラーは「悪送球」や「暴投」だったが今度はしっかり「エラー」する。

単調だったVS COMも、隠れたスーパーチームの出現で、急に熱いものに変わった。その他、細かい所もかなりファミスタと変わっているのだ。

全体的に打高投低にしてあるのも見逃がせない。守り中心のチマチマした'87より爽快感が増したと思う。

'88は当然ワースタの流れをくんでくるだろうから、その辺で'88の傾向を読んでみたい。

ちなみにワースタはゲーセン版の金食い虫じゃなくPC版です。



バットの長さ

PC版をやった人はすぐ気づいたと思うけど、バットが長くなったのだ。ワースタを打高投低にしている一番の原因はこれ！ 右の写真を見くらべてほしい。下のワースタは、こーんなボール球でもぶったたけるのだ。しかも長打率が高い！ 今までの外へ外へというピッチングは通用しなくなってしまった。そのぶん、内角は弱くなり、ボテボテや空ぶりが多い。



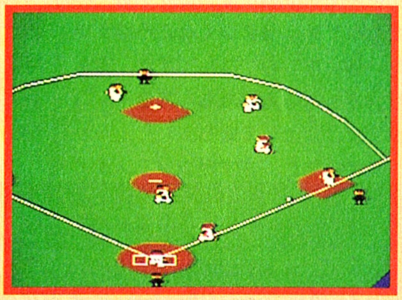


たぶん、スタミナ切れの投手を打ちくだくための方法だと思う。「フラフラになっても外角さえ投げてりゃ打ち取れる」っててんじゃ緊張感がないもんな。

グンとゲームを面白くする物干し竿バット、まず間違いなく'88に入るでしょう（少し短かめかもしれない）98%

守備範囲

ワースタは守っている野手が、少しだけ小さくなった。考えられる理由としては、ドーム球場を大きく見せるためってのが1つ。もう1つは内野ゴロを抜けやすくするため、だ。ワースタはセンター前ヒットと、両翼のラインぎわの2塁打が増えた。ファミスタなら、投手や一塁手、三塁手が止められたものが抜けていってしまうのだ。

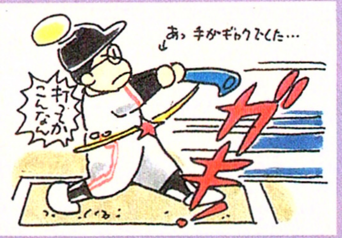


そう思うと、前のファミスタはゴロでセンター前に抜けることは滅多になかった。どれも2塁手、遊撃手の判断を間違えなければ取れるのである。センター前ヒットの出現で、ピッチャー返しのバッティングが基本！

というセオリーが生まれるかもしれない。

もし'88でこれをすると、絵がガタガタになりそう。当たり判定を小さくするだけ、というのも考えられる。前は取ったのに今度はぬけるといった感じになるのではないかな……。70%

フライの多さ



打者（攻撃側）にとって、唯一不利なのがこれ。ワースタは速球を打つと内野フライがあがることが多いのだ。

Aチーム（マンガヒーローのごった煮チーム）の豪腕ニカイト投手の190キロの超速球は、ほとんどが内野フライにしかならない。この化け物は別格としても、普通のチームの投手でも150キロ前後であればポップフライになる。

今までの速球は、空振りさせるための球だった。もし当てられると勢いよくすっ飛んでいく、ホームランボールでもあったわけだ。今度はこれに、**球の重さ**が加わった。ナムコに聞いたワケじゃないので、自信はないが、ひょっとするとスタミナや変化球のほかに重さという新しい数値を入れているかもしれない。単純にCOMの守備の下手さをカバーするためにフライを打たしただけかもしれないけど…。（こっちの方が可能性大）

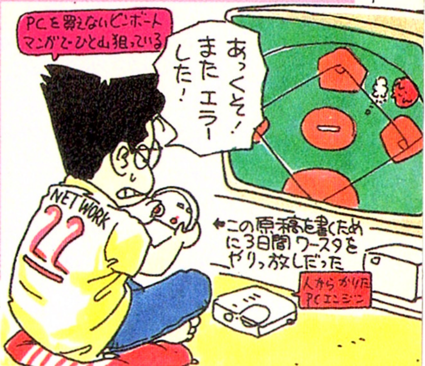
振り遅れに対しては特にフライが上がりやすいので、流し打ちがしにくくなった。自然引っぱりがふえて打撃が単調になった気がする。'88には50%入るとみるが、あまり入れてほしくない。

エラー

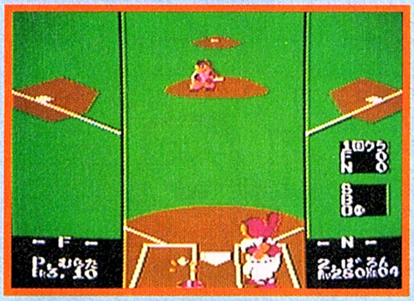
ワースタのエラーはメチャクチャ痛い！ 今までのエラーは自分の選択ミスや操作ミス、自分の責任だったのに今度は完全に取った！ と思った球をポロッとやっちゃうのだ。この精神的な違いは想像以上に大きい。ツーアウト満塁の外野フライを落としたりしたら目もあてられない。今までのファミスタは強い者が勝つゲームだったのに運の要素が入ったわけだ。これまたリアルになってすんごいアイデアだがイマイチ喜べない。エラーの数が多すぎるのだ。強い当たりに対してエラーが出やすくなっていることは、やっていてわかるけど、正面のゴロでエラーしてほしくない。体の中心で取れば必ずキャッチできるようにした方が気持ちいいと思うけど、いかがでしょう。

ランニングキャッチは落としやすいとかさ。一番ベストはキャラクターによって守備のうまさが違えばいい。そうすると代打は1打席にせざるをえないもんね。

まずエラーは100%入ると見るね。攻撃側にとってはおもいっきり楽しいもんな。



変化球



投手側は速球が武器になる他は不利な条件ばっかりだが、これが一番投手にとって痛い！　フォークが曲がらなくなったのだ。落ちなくなったんじゃないよ。左右に曲がりにくくなったワケ。小さいことのように思えるがさにあらず！　ファミスタのスローボールはかなりの武器だったはず。例えばえがわのスローカーブ。とんでもない角度で曲がるあの球は、そう打てなかった。ワースタのスローボールはすべてフォークのスッポぬけ。落ちなけりゃただの棒球なのだ。

打つ方は楽。左右に逃げない以上、一か八かである。（これまた打者はふりまわすようになる）

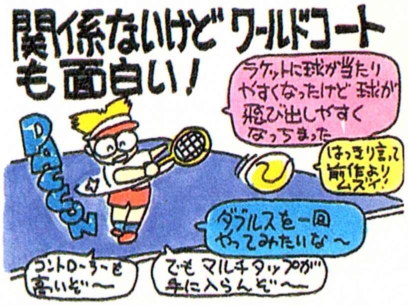
さて、これは'88に入るでしょうか？　リアルなものを追求すれば入るだろうけど、細かなVSモードという点では入れないかもしれない。ただ速球を武器にすれば、絶対入れるはずだけどね。

まとめ

こーしてチェックしてみると、ワースタは、よりリアルに、よりスピーディーになったことがわかると思う。変化球より威力のある速球、スタミナ切れには早めの継投策、凡フライでもあきらめずに走る打者、ハーフウェイで待つランナー……などなど。

ワースタはバコバコ打って大味だと言う人もいるけど、それは数値の問題。今度が投高打低の'87タイプになったとしても、上で書いたリアリティを増すための設定は入ると思う。より細やかな投高打低になるはずだから。

さて、ここまではワースタですでに実験済みのデータでしたが、ここからは本当の予想、いわゆる当てずっぽ大会に入ります。今度の'88ではこの他に、何か新しいシステムが入っている気がします。くんくんくんくん……。新しいにほひが……。



新しいシステムは組みこまれるか？

下の表は、今までの野球ゲームの進化を発売順に細かくチェックしてみたもんです。目につくところはだいたい書いたつもりなんですが、なんせ大ざっぱな人間だもんでさー。ゴメンよ、落としてたら。

見てみると、さすがファミスタ！　ゲームの核となる部分は、ほぼここで完成されとります。その他ファミスタに入れると面白そうなものは、ほとんどハリスタに入ってるのに注目（去年のこのコーナーで予想していることがほとんど入ってる）

ファミスタが変わるとしたら、まず守備が変わるんじゃないかとボクは思ってるけど、入りそうなのはパワーリーグの「モーションの大きさ」である。ファミスタならもう一歩つっこんで、逆シングルで取った時は投げるまで一瞬遅れるとか、取った時の体勢で投げるまでの時間が変わると面白いファインプレーもあるかもね。

ゲッツー多発の防止のために、ベースカバーのスピードを遅めにするのはどーだろうか。取ってすぐ2塁へ投げると暴投になったりさ。あと、速い送球を投げにくくするのはどうか。Ⓑで走ってからⒶで投げると速い送球をする、と変えたら……。少し細かい話になりすぎたね。こりゃ。

「自分でチームを作れる」のも捨てがたい。「ファミリーボクシング」にあったように、100ポイントを各選手に振りわけて試合できたら面白いよね。クリーンナップを強力にして、上位だけで得点する方式とか、全体に打力より走力をふやすWチームタイプにするとかできると最高だよな。

あと球場を変えられるなら、ファミテニみたいに球のはずみ方も変えたいね。人工芝ヒットとかいいなー。

野球ゲームの進化

ベースボール
- チームのセレクト
- 投球後に曲がる変化球
- 盗塁・バントなど基本

ファミスタ
- 選手の能力差（走力・打力・変化球）
- 投手のスタミナ
- 代打・リリーフ
- ベースカバー（Ⓑボタン）
- 悪送球
- 中継プレイ
- フォークボール
- デッドボール
- 速い送球
- プレート上の移動
- ボックス内の移動
- 記録（スポーツ紙）
- 年俸
- スライディング

エキサイティング
- 選手の成長

燃えプロ
- 代打後の守備位置の限定
- 投球前に決定する変化球
- ペナントレース
- 乱闘
- 退場

ハリスタ
- ファインプレー
- 風
- 選手の好不調
- 打順の変更
- 肩の強弱
- ホームラン競争
- 実況中継
- 魔球

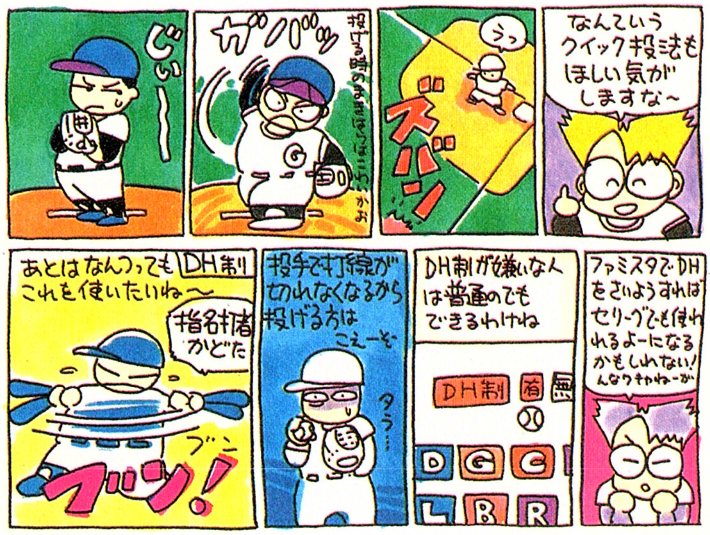
スーパーリアル
- スイングスピードの個人差
- 投手のコントロール

ベストプレー
- 代走
- 個人成績
- 名前の変更
- 他球場の試合　その他

ワールドスタジアム
- エラー
- ホームランの飛距離
- 隠れ球団

パワーリーグ
- プッシュバント
- 守備時のモーションの差（取って投げるまでの時間が個人で違う）

ファミスタ'88
- ？



新モード大予想

今まで書いてきたのはVSモード中心。なんつってもファミスタはＶＳモードが命だかんね。でもワースタでCOMに強敵が出てきたように、1人で遊ぶ時にもそれなりに楽しめる何かが入りそうである。

ＰＣのワールドコート（ファミテニの親分）では『クエストモード』なるものが出現した。ドラクエをパロってしまって笑わしてくれたアレにはドギモをぬかれてしまった。なるへそ！ こんなモードもあっていいなーと素直に納得したもんだ。

'88はきっとこの辺で新しいことをやってきそうである。ウォッチモードという、ま、あっても使うことはまずないモードより、遊べる新モードに変わる可能性は高いのだ。(なんでもウォッチモードは問屋さんに評判がいいらしいのでなくならないとの見方が強いが……)

前のページの『自分のチームを作る』のも1つのモード予想であります。下のと合わせて4つ。この中から正解は出るか!? (出ない出ない)



※この写真は前々作のものです。

地獄の特訓モード

うまくなるには何がなんでも猛練習あるのみ！ オレは川上かっての。

練習を専門にできるモードは面白いんじゃないでしょうか。1000本ノックで守備を鍛えりゃムズかしいゴロもすーいすいってやつだね！ 守備の選手にもスタミナつけてさ、つかれてヘバルと体に向かって強い球打たれちゃって「休むのはまだ早えーんだ！」なんてコマンドが出てくんの。あー日本人ぽいわ。

その点楽なのはフリーバッティング。ゆるい球をパコパコ打ってりゃいいんでさ、変化球ってコマンド入れると、「ちょっと曲げてみてよ」とか出てくんの。ただのホームラン競争より遊べると思うけどなー。

これは面白かったんでナムコに電話して聞いてみました。

「うーん、そういうのは結局使わないでしょ。最初だけですからねー」

そうか、長く遊べないといけないのだな。「まだ(ファミスタ'88が)出ると言ってはいないんですよ」とナムコは今さら言っている。



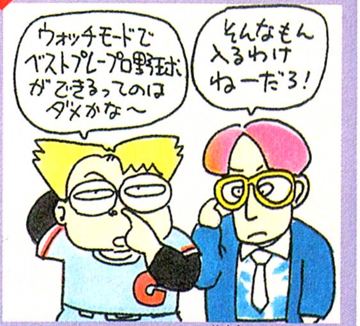
シミュレーションモード

クエストモードに対抗できるのは……と考えたのがこれ！ プレイヤーが監督になって球団を強くしてくシミュレーションゲームね。こりゃ面白いぜ。

まずレイルウェイズから南海を買い取ってゲームスタート（オーナー兼任なワケね）トレードとかで選手の強化と育成をしながら、観客をふやしていくのね。手持ちの金は100億円。これがなくなったり、5年間優勝を逃がすとゲームオーバー。

有名選手は年俸が高いけど客が呼べるとか、金かんじょーがいそがしいわけ。試合は全部ウォッチモードね。スパイを使って相手のサインを見破ると打率が上がったりしてさ。

「リゲッティが日本でプレイしたがってます」なんてコマンドが出たら大リーガーショッピングの時間ね。ここが考えどころ。ジョーンズなんか取るともう最低でさ。狙い目は外人3人枠で余ってる外人ね。ま、そんなことはどうでもいいが……。



よく考えてみたらバックアップがなきゃムリだよね。チャンチャン。

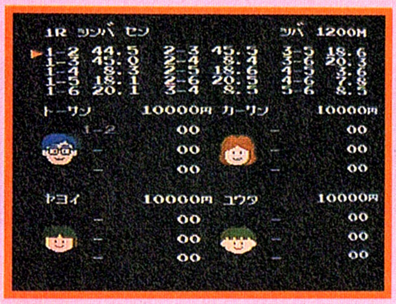
トトカルチョモード

今までの中で一番実現の可能性が高いのがこのモードだ！ こりゃ自信作ですぜ。

トトカルチョってのはチョコレートじゃない。いわゆる博奕、一般的には野球賭博に多く使われる言葉ね。高校野球シーズンに最高潮をむかえる(らしい)アレです。本当にやると、手がうしろにまわりますから注意してくださいね。違法な物をゲーム化して良いのか!? という倫理は「エレベーターアクション」において、すでにクリアされております。金を賭けることに関しても「ファミリージョッキー」や「ファミリーマージャン」で賭け事には寛大なところを見せております。なあにたかがトトカルチョ……とあっさり通ってしまうんじゃないだろうか。

さて、トトカルチョと一口に言っても色々なやり方があります。(あるらしいです)ただ単純に勝ちチームを予想するだけから、得点差によって変える……とか最初に先発投手にハンディ3点とかつける方法、三振1コいくらとか…イニング別とか…たくさんあるらしいです。(しつこいか)

今年の春にドームでやったプロ野球トーナメント。あの手のトーナメント方式を使えば面白くなるよね。元金100万円をどう増やすか！ ●●●●を味方につけるとおいしい。株を使ったマネーゲームと同じさ！ (違うって)



年末を待て!!

最後はオチャラケてしまいましたが、今回はけっこうマジに予想してみやした先発、押さえはかく。どこがマジメだ。

そんなワケで、みその大予想大会はこれにてチョンであります。明日からはまた売れないマンガ家にもどって（ほっとけ）がんばりますぜ。

ファミスタ'88は情報が入りしだい必本の総力をあげて特集を組むそうであります。力入ってます！ま、発売は早くても年末でしょう。力いっぱい期待していいぞ!! と思う。

カセット／アスキー／10月14日発売／¥5800

BEST PLAY BASEBALL



ベストプレープロ野球〈新選手データ版〉

ベスプレに新バージョン登場。なんせ、今年はシーズン中の選手の移動が多かったからねぇ。バースやランスは帰っちゃったし、呂やギブソン、ジョーンズなんて新顔も登場した。そんなワケで新データ版なのだ。

文／北枕獲

旧バージョンのキミだってご安心！　新データ一挙公開だ!!

さぁ、データを変更しょうぜい！

最初のカートリッジに入っているのはCE・リーグのデータです．PA・リーグのデータにしたいときは，セレクトボタンとⒷボタンを同時に押しながら電源を入れ直してください。もう一度，CEリーグのデータにしたいときはセレクトボタンとⒶボタンを同時に押しながら電源を入れてください．

これらのデータは，まだまだ完全とは言えません．ぜひあなたの手で完成させてください．

チーム27人を従えて，優勝をめざし，素晴しいドラマを創ってください．健闘を祈ります!!



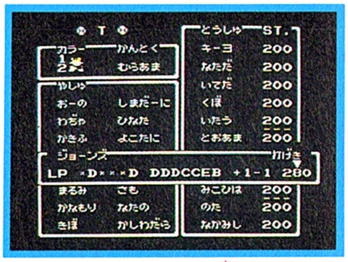
▲取り説にもある通り、まだまだこのデータは未完成。完成させるのはキミたちだ！

今年のシーズンは選手の移動がスゴかったねぇ。バース、ランス、ジョンソン、ハーパー、デービス、ブリューワー。シーズン中にずいぶん外人が帰っちゃったし、北村と金森のトレードはあったし、掛布はファームだし、クロマティ、吉村、荒木、デシンセイ、郭はケガで戦線離脱。呂、ギブソン、ジョーンズ、ブライアント、イースラー、上原、新顔も増えたよね。

そこで、ベスプレにもデータを新しくした改訂版が登場することになったのだ。いやぁ、すばやい対応だね。もちろん旧バージョンをプレイしてるキミのことを忘れたワケじゃないぞ。次ページからの新データを入力すれば改訂版で遊べるって寸法だ！　さぁ、さっそくデータを変更しようぜい!!



▲Tチームの旧メンバー。きたむた、バーフ、かきふ、みんないなくなっちゃった……

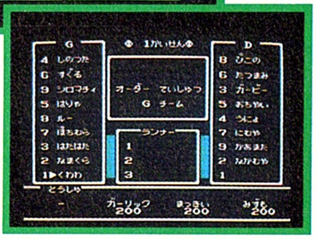


▲と、ゆーワケでデータを変える。かきふこそ残ったが、戦力低下は否めない……

ペナントレースの行方は変わるか？



▶見てよ、この先発メンバー。強そうでしょ！



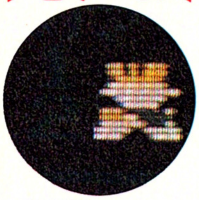
▲いっぽうGチームは、主力が残って戦力アップ

メンバーが変わったことで、ペナントの行方も変わるかって問題がある。少し検討してみよっか。

例えばGチームの場合。現実のジャイアンツは主砲のクロマティ、吉村を欠き、西本、加藤、鹿取もイマイチ不調だよね。大戦力低下だ。じゃあ、ベスプレのGチームはどうだろうね。シロマティはスタメン落ちしただけ、ぽちむらは走力がダウンしただけで打順は3番のまま。ピッチャーに関しては、好不調は関係ないしね。ただ、さとう、いもうえの3人に代わってすぐる、ルー、あるたが加入したのもプラス材料になっている。ジャイアンツの戦力が大幅に低下したのに比べ、Gチームはアップしたと言った方がいいぐらいなんだ。

これは、全体的にも言えることで、目立って戦力が低下したってゆーチームはないみたい。逆にGチームやSチームみたいにアップしてる方が目立つね。ま、このデータ変更で、多少の有利・不利はできるけど、即ペナントの行方を左右するってことはないんじゃないかな。

▶Gチーム◀



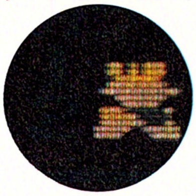
戦力大幅アップ！　ますます有利か!?

▶Sチーム◀



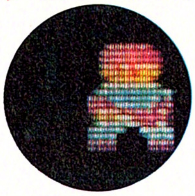
新クリンアップは破壊力抜群!!　継投がカギ

▶Tチーム◀



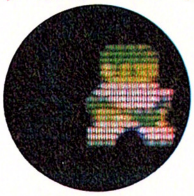
バーフと怪人ジョーンズを比べちゃダメだよ…

▶Lチーム◀



総合力アップ！　バークレーがいい!!

▶Bチーム◀



投手力低下が痛いトコだ。打線は悪くない

新データの見方と使い方

さて、新データ。まず、選手によってアップした項目、ダウンした項目があるでしょ。それから新たに加入した選手がいるでしょ。あとは打順の入れ替えなんかも行なわれてるんだ。アップした項目は赤、ダウンした項目は青、ポジションを取った選手・先発落ちした選手は緑、新加入の選手は黄色の地を引いといたからねぇ。それぞれの項目の意味は、みんな知ってると思うからパスね。

このゲームはどっちかってーと打高投低なんで、野手のデータを少しシビアにしてもいいんじゃないかな。



▲Sチームの新3番は、Mr. BSいけまま

切りとって使うと、とても便利。

▶セロリリーグ

Cチーム

野手名	打	型	C	1	2	3	S	O	肩	走	眼	実	ス	巧	長	信頼	対左	打撃力
しゃうだ	B	S	・	・	B	D	C	・	B	B	B	B	C	A	E	0	0	320
やまさび	B	S	・	・	E	・	・	B	A	A	B	B	B	B	E	0	0	270
たかはち	B	P	・	・	E	D	C	・	B	A	C	B	B	C	C	+1	0	270
こばやかあ	L	P	・	C	・	E	・	・	D	D	C	C	B	D	B	0	−2	280
ランプ	L	P	・	D	・	・	・	C	B	D	E	E	B	E	A	0	−1	230
ながひま	L	S	・	E	・	・	・	A	B	B	C	C	C	C	C	+1	−1	270
ジョナサン	R	S	・	D	B	B	D	・	B	C	C	D	C	C	C	0	+1	280
たつかや	R	P	A	・	・	・	・	・	B	E	D	D	B	D	E	0	0	240
やままか	L	S	C	・	・	・	・	・	C	D	E	E	C	D	E	0	−1	240
おさまい	L	P	・	C	・	・	・	D	D	D	D	D	C	E	B	0	−2	250
かたおば	R	P	・	D	・	D	・	E	C	C	C	E	C	C	C	+1	+1	270
こうしん	L	S	・	・	・	C	D	・	C	D	D	E	B	C	E	0	−1	250
さいとん	R	P	・	D	・	・	・	E	D	D	E	E	C	E	B	−2	0	230
おぎゃわ	R	S	・	・	・	・	・	C	C	C	D	D	C	D	D	0	+1	250
にすだ	L	P	・	・	・	・	・	E	D	E	D	D	C	D	C	+2	−2	260
いもい	R	S	・	・	・	・	・	C	C	A	E	E	C	C	E	−1	0	220

投手名	投法	投型	球速	切れ	制球	安	質	術	回復
きたぽっぽ	Ro	C	136	A	A	B	C	A	24
おおにょ	Lo	A+	142	B	B	B	C	B	24
かわぶち	Lo	A	140	A	C	C	B	D	26
ながぽみ	Ro	B	144	B	C	B	C	D	24
かないし	Ro	A+	138	C	C	B	B	C	24
しろたけ	Ro	A	138	C	C	D	C	D	26
きたう	Ro	A	142	C	C	D	D	D	26
きよかあ	Lu	D	132	C	B	C	C	C	26
こばやち	Ru	C	130	C	D	D	D	B	24
かばぱた	Ro	B+	136	B	B	A	B	C	26
づだ	Ro	B	146	B	D	C	C	E	26

「はらしん」に代わって、「こうしん」が加入した。全体的に打撃力がダウンして、投手力がアップしたって感じだ。ますます機動力野球が大事になりそうな感じだね。

Dチーム

野手名	打	型	C	1	2	3	S	O	肩	走	眼	実	ス	巧	長	信頼	対左	打撃力
ぴこの	R	P	・	・	・	・	・	B	A	C	D	D	C	C	C	0	0	270
たつまみ	L	S	・	・	B	・	A	・	B	B	C	E	E	B	E	0	−1	250
ガービー	L	P	・	B	・	・	・	D	C	D	C	C	D	E	A	0	−2	300
おちやい	R	S	・	C	・	D	・	・	D	D	A	A	C	E	A	+1	+2	310
うにょ	R	P	・	・	C	C	B	・	B	C	D	C	B	E	A	0	0	270
にむや	R	S	・	・	D	C	E	・	C	C	B	D	D	B	C	+2	0	290
かあまた	L	S	・	C	・	・	・	D	C	C	B	D	B	C	C	0	−1	280
なかむや	R	P	D	・	・	・	・	・	B	D	D	E	A	D	C	−1	0	260
おおひし	R	S	A	・	・	・	・	・	B	E	D	E	C	C	E	−1	0	220
おーみや	R	P	C	・	・	・	・	・	B	D	C	C	C	D	D	0	0	250
やまだ	R	S	・	・	C	C	C	・	C	C	C	E	C	C	E	0	0	240
おぼ	L	S	・	・	・	・	・	B	C	B	C	E	D	B	E	0	−1	260
なかほ	R	P	E	・	・	・	・	C	B	C	C	C	E	D	C	0	+1	270
とろだ	R	S	・	・	・	E	・	B	C	C	C	D	C	B	E	0	+1	250
にむらーに	R	S	・	・	・	・	・	C	C	D	D	E	C	D	E	0	0	260
こまつだき	R	P	・	・	・	・	・	D	C	D	D	E	B	D	D	−1	+1	250

投手名	投法	投型	球速	切れ	制球	安	質	術	回復
こたつ	Ro	B+	146	A	A	A	B	C	24
すぎのと	Lo	D	132	B	B	C	C	C	26
こんぢょ	Lo	A	144	A	C	C	B	D	26
おにょ	Ro	C	138	B	D	C	C	B	26
かあぱた	Ro	A	140	C	D	D	B	D	26
たかまさ	Ro	C	138	B	B	C	D	A	20
よめむら	Lo	A+	136	B	C	B	C	C	24
かひま	Ro	A	140	C	D	D	D	C	26
えもも	Lo	A	138	C	C	D	C	E	28
みゃーした	Ro	B	148	C	D	C	A	D	26
かくげん	Ro	B+	148	A	C	B	C	C	26

野手陣は「やすとも」「ほうたい」「なたね」が「なかむや」「やまだ」「にむらーに」に、投手は「たぬか」が「かひま」に。プラマイ0って感じ。投手に上原がほしかったね。

Gチーム

野手名	打	型	C	1	2	3	S	O	肩	走	眼	実	ス	巧	長	信頼	対左	打撃力
みもだ	R	S	・	・	・	・	・	B	B	C	C	B	D	B	C	0	+1	270
すぐる	R	S	・	・	C	D	B	・	B	B	C	E	D	C	E	0	0	280
ぽちむら	L	S	・	E	・	・	・	C	E	D	B	A	C	B	B	+1	−1	310
はりゃ	R	P	・	・	D	C	・	E	B	C	B	B	C	E	A	0	0	290
ルー	R	P	E	D	・	・	・	C	A	C	D	D	A	E	A	0	0	290
しのつた	L	S	・	・	A	・	D	・	D	D	A	A	E	A	D	+1	−1	330
はたはた	R	S	・	A	・	C	・	・	B	C	C	C	C	D	C	−1	0	290
なまくら	R	P	A	・	・	・	・	・	C	E	D	D	B	D	C	−1	0	260
あるた	R	P	B	・	・	・	・	・	E	E	D	D	E	C	D	0	+1	250
おかだき	L	S	・	・	D	E	C	・	C	D	C	D	C	C	E	0	−2	270
こうも	R	P	・	・	D	D	D	E	B	B	D	D	B	C	D	0	0	270
かあい	R	S	・	・	C	D	B	D	B	C	E	E	C	C	E	0	0	240
うまだ	L	P	・	C	・	・	・	C	B	C	D	D	B	E	B	+1	−1	280
ひしい	R	S	・	・	・	・	・	B	C	C	D	E	C	D	E	0	+1	240
さなえむら	B	S	・	・	・	・	・	B	B	B	D	E	C	B	E	0	0	240
シロマチィ	L	P	・	E	・	・	・	C	D	C	D	A	B	E	A	+2	−1	290

投手名	投法	投型	球速	切れ	制球	安	質	術	回復
くわわ	Ro	A	146	A	B	A	C	B	26
ガーリック	Ro	A+	142	A	A	B	C	B	24
まっきい	Ro	B	148	B	C	B	B	D	26
みずも	Ro	A+	140	B	C	C	B	E	24
かとふ	Ro	A+	138	B	C	C	C	B	20
にしぽぽ	Ro	C	136	B	B	C	D	B	26
こーだ	Ro	A	142	C	D	B	C	D	24
おたもと	Ro	A	138	C	C	D	C	D	26
ずび	Lu	A	138	B	C	D	C	E	26
さいとー	Ru	C	140	B	D	D	B	C	26
かぽり	Ru	C	136	A	B	C	B	B	28

野手は「たただ」「さとう」「いもうえ」が「すぐる」「ルー」「あるた」に、投手では「みやもも」が「こーだ」に交代。投手力が少し低下したけど、総合力はアップ!!

Sチーム

野手名	打	型	C	1	2	3	S	O	肩	走	眼	実	ス	巧	長	信頼	対左	打撃力
くりあま	B	S	・	・	・	・	・	B	C	C	C	D	D	C	E	0	0	270
あまい	L	S	・	・	・	・	・	C	C	C	C	D	C	C	D	0	−1	290
いけまま	R	P	・	・	D	D	B	・	B	C	D	D	B	C	A	0	0	270
デンシセ	R	P	・	C	C	B	・	・	C	D	D	C	D	E	A	+1	0	260
ひぽさわ	R	P	・	D	・	・	・	D	B	D	D	C	B	E	B	0	0	290
すぢうら	L	S	・	D	・	・	・	D	E	E	B	B	D	E	B	+1	−1	280
しぶい	R	S	・	・	C	D	C	・	C	B	C	E	C	B	E	0	0	240
ぱた	L	P	D	・	・	・	・	・	D	C	D	E	C	E	E	−1	−1	260
やえがき	R	S	D	・	・	・	・	・	E	E	C	C	D	D	D	0	0	250
すび	R	S	・	・	C	B	・	・	B	C	C	C	C	B	D	0	+1	260
さくらや	R	S	・	・	C	D	C	・	C	C	E	E	C	C	E	−1	0	250
ながしげ	R	P	・	・	・	D	・	・	B	C	D	E	D	E	C	0	0	240
ひなた	R	S	・	・	D	・	・	E	D	D	C	D	D	C	D	0	+2	250
おがは	R	P	・	・	・	・	・	C	C	C	D	D	C	D	C	−1	+1	250
ごせち	L	P	・	D	・	・	・	・	C	D	D	E	C	D	C	0	−1	250
わかなつ	L	S	・	・	・	・	・	E	E	E	A	A	E	D	C	+2	−1	290

投手名	投法	投型	球速	切れ	制球	安	質	術	回復
おばにゃ	Ro	C	136	B	B	B	C	B	26
たかも	Ro	A+	146	A	D	C	A	D	24
ギブスン	Ro	B+	140	C	C	D	B	C	26
やも	Lo	A	138	C	D	C	D	D	26
なかもぼ	Ro	B	138	C	C	C	C	C	24
みやもろ	Ru	A	132	C	D	C	D	D	26
あやき	Ro	C	138	B	B	D	E	C	26
かじば	Lu	D	130	B	B	E	C	B	20
にしおば	Ro	A	140	C	C	D	B	D	26
あひ	Ro	C	140	B	C	D	C	D	24
いとふ	Ro	A	142	B	C	B	B	C	26

野手は「パーパー」「たかな」が「くりあま」「ごせち」に、投手は「さかひ」が「ギブスン」に交代。わーい、戦力アップしたぞ! 特に「いけまま」は使えるぞ!!

Tチーム

野手名	打	型	C	1	2	3	S	O	肩	走	眼	実	ス	巧	長	信頼	対左	打撃力
おーの	B	S	・	・	・	・	・	B	C	B	D	E	B	C	E	0	0	250
わぢゃ	R	S	・	・	C	D	B	・	C	C	D	E	C	B	E	0	0	270
かきふ	L	S	・	D	・	B	・	・	C	D	B	A	D	E	B	−1	−1	270
ジョーンス	L	P	・	D	・	・	・	D	D	D	D	C	C	E	B	+1	−1	280
おから	R	P	・	・	C	・	・	E	C	C	D	B	C	D	B	0	0	280
まるみ	R	P	・	・	E	D	・	B	B	C	C	B	C	C	B	+1	0	290
かまもり	L	S	・	E	・	・	・	C	D	D	C	C	D	C	D	0	−1	260
きぼ	R	P	B	・	・	・	・	・	B	E	D	E	C	C	D	0	0	250
しまだーに	R	S	C	・	・	・	・	・	C	D	D	E	C	D	D	0	+1	240
ひなた	R	S	・	・	C	C	A	・	B	C	D	D	C	C	E	0	0	260
よこたに	R	S	・	・	・	C	・	D	C	C	D	E	B	C	E	0	0	260
とまれ	R	S	・	C	・	・	・	C	C	C	D	D	B	C	D	0	0	260
たほ	L	S	・	・	・	・	・	C	D	D	B	B	C	D	C	−1	−1	270
さも	R	P	・	・	・	・	・	D	D	D	C	C	D	C	D	+1	0	250
なたの	L	S	・	・	・	・	・	C	B	B	E	E	B	C	E	0	−2	260
かしわだら	R	P	・	D	・	E	・	D	D	D	C	B	D	E	C	0	+1	250

投手名	投法	投型	球速	切れ	制球	安	質	術	回復
キーヨ	Ro	A+	140	A	B	B	A	B	26
なただ	Lo	A	142	B	C	C	C	C	26
いてだ	Ro	C	138	B	D	D	D	C	24
くぼ	Ro	C	138	C	D	C	D	B	26
いたう	Ro	B+	140	C	D	C	C	C	24
とうあま	Lo	A	140	B	D	E	B	E	24
しまお	Ro	A	142	C	C	D	C	D	26
ふすま	Lo	D	134	C	C	B	C	B	24
みこびば	Ru	C	136	C	D	D	D	D	26
のた	Ro	A+	140	B	C	C	C	D	24
なかみし	Ro	A+	138	A	B	C	C	C	26

野手は「きたむた」「バーフ」「やまあき」が「かまもり」「ジョーンス」「よこたに」に、投手陣は「いもまた」「くでう」「やまもぽ」が「くぽ」「しまお」「のた」に交代。大変な1年でした。

Wチーム

野手名	打	型	C	1	2	3	S	O	肩	走	眼	実	ス	巧	長	信頼	対左	打撃力
たかはぴ	B	S	・	・	C	・	C	・	B	A	D	D	C	B	E	0	0	270
ちょうち	R	S	・	・	E	C	D	・	C	C	C	E	B	C	E	0	0	270
たかぎゅ	L	S	・	・	A	D	B	・	B	A	B	B	B	B	D	0	−1	320
ポンチョ	R	P	・	D	・	E	・	D	D	C	C	A	C	E	A	+2	0	300
パチョロ	R	P	・	E	・	E	・	D	C	D	C	D	B	E	B	−1	0	300
かたぴら	L	P	・	C	・	・	・	E	D	E	C	C	D	D	C	+1	−1	270
やちき	B	S	・	・	・	・	・	A	A	A	C	C	C	B	D	0	0	260
いちかや	R	S	C	・	・	・	・	・	C	E	D	E	C	D	E	0	0	260
わはな	R	P	C	・	・	・	・	・	B	E	D	D	D	D	E	0	0	250
おおろ	R	S	・	D	・	D	・	D	C	C	E	E	C	D	D	0	0	240
むらおた	B	S	・	D	C	C	C	・	C	B	D	E	D	C	E	0	0	220
たしよ	R	P	・	D	・	E	・	・	D	E	E	C	C	E	B	−1	0	250
しみじゅ	R	P	・	E	・	D	・	・	C	D	D	E	C	D	C	−1	0	240
かとひ	L	S	・	・	・	E	・	C	D	B	C	D	D	B	E	0	−1	260
やまだき	L	P	・	・	・	・	・	C	B	C	C	D	D	C	C	0	−1	250
びしばし	R	S	・	・	・	・	・	C	B	C	E	E	B	D	E	−1	0	240

投手名	投法	投型	球速	切れ	制球	安	質	術	回復
えんぼう	Ro	A+	144	A	B	B	C	A	26
にゆら	Lo	D	136	B	B	C	C	A	22
さいぽう	Ro	A	140	A	B	B	B	A	24
かけはた	Ro	B+	138	C	C	C	B	D	26
あひかわ	Ro	A	138	C	D	C	D	E	26
だうもん	Ro	A	140	B	D	D	C	E	26
ひしかわ	Ro	C	138	C	C	E	D	C	26
ながひ	Lu	D	132	C	C	D	C	B	24
おかもとる	Ro	C	134	C	C	D	D	D	26
まちもと	Ro	A+	140	B	C	B	C	D	24
なかまま	Ro	A	146	B	C	D	B	D	28

野手は「ほにば」「ゆわした」が「いちかや」「やまだき」に、投手は「たかかず」が「おかもとる」に交代。攻撃力アップがうれしい。ポンチョの前にランナーをためろ! は変わらず。

▶パセリリーグ

切りとって使うと、とても便利。

Bチーム

野手名	打	型	C	1	2	3	S	O	肩	走	眼	実	ス	巧	長	信頼	対左	打撃力
ウィリー	L	P	・	・	・	・	・	C	B	C	C	D	C	C	C	0	−1	270
ふくろ	R	S	・	・	B	D	C	・	C	B	B	C	C	C	D	0	0	300
ブーマン	R	P	・	D	・	・	・	・	C	D	B	A	A	E	A	+2	+1	310
いしみえ	R	P	・	・	・	・	・	E	D	D	C	A	C	D	A	+1	+1	290
まつなな	B	S	・	・	・	B	E	・	B	B	B	B	C	C	C	0	0	300
ふびい	L	P	・	D	・	・	・	D	D	D	C	D	C	D	C	0	−1	280
くまにょ	L	P	・	・	・	・	・	C	C	C	B	C	C	C	C	0	−1	260
ふびた	R	P	C	・	・	・	・	・	D	D	D	D	D	C	C	0	0	250
ゆみよか	R	S	・	・	・	・	C	・	C	C	C	D	D	B	E	0	0	230
うつだ	R	S	B	・	・	・	・	・	C	D	D	D	C	C	E	0	0	240
ふくらら	R	S	・	・	B	C	・	・	C	C	D	D	C	C	E	0	0	240
やまごし	R	S	・	・	D	C	C	・	C	C	D	E	D	C	E	0	0	230
もとみし	R	S	・	・	・	C	D	C	C	B	D	E	C	C	E	0	0	250
あまもり	L	S	・	・	・	・	・	A	C	C	D	E	D	C	E	0	0	250
たかはひ	R	P	・	・	・	・	・	D	B	D	E	E	C	D	B	−1	0	250
ふくもも	L	S	・	・	・	・	・	C	D	C	B	A	D	B	D	+1	−1	270

投手名	投法	投型	球速	切れ	制球	安	質	術	回復
さとふ	Ro	A	140	A	B	B	B	C	24
やまおち	Ro	A+	142	C	B	A	A	C	28
ほぴの	Lo	A	138	A	C	C	C	D	26
やまぢゃ	Ru	A+	132	A	B	C	C	A	20
ふむみぞ	Lo	A	138	B	D	C	C	C	26
いもい	Ro	C	138	C	C	D	B	C	20
いとあつ	Ru	A	138	C	C	C	C	D	26
もりあつ	Ru	C	136	B	C	C	B	C	26
はなだ	Ro	A	140	C	C	D	C	C	26
せきぶち	Ro	B	138	D	B	E	C	B	26
やまうし	Ro	A+	138	C	B	D	C	D	26

「むらたみ」が「あまもり」、「たにに」が「やまうし」と、野手・投手が1人ずつ交代。しかし投手力低下、とくに「やまぢゃ」の力が大幅にダウンしたのが痛い。確実な野球が必要。

Fチーム

野手名	打	型	C	1	2	3	S	O	肩	走	眼	実	ス	巧	長	信頼	対左	打撃力
しまだま	L	S	・	・	・	・	・	B	C	B	C	C	C	B	D	0	−1	250
しろい	B	S	・	・	B	C	D	・	C	B	C	D	B	B	C	0	0	260
たなかお	R	P	・	・	E	・	C	・	B	D	D	E	B	C	C	0	0	270
イーズラー	L	P	・	D	・	・	・	・	D	C	C	D	C	D	B	+1	−1	300
おおひま	R	P	・	D	・	・	・	D	D	E	D	B	D	D	B	0	+1	280
ふるら	R	S	・	・	C	B	C	・	B	D	C	B	C	C	B	+1	0	260
ふたむた	R	S	・	・	・	・	・	C	C	C	D	D	D	C	C	0	0	250
たみら	R	S	B	・	・	・	・	・	B	D	C	C	B	D	C	0	0	260
はやたわ	L	S	・	・	・	・	・	C	C	C	D	E	C	C	D	0	−1	240
おち	B	S	D	・	・	・	・	E	C	C	D	E	C	C	E	0	0	230
おがは	L	S	・	・	C	C	C	・	C	C	C	E	D	C	E	0	−1	260
つつえ	L	P	・	D	・	・	・	・	D	D	C	D	C	D	C	0	−1	240
こがらし	R	S	・	C	C	D	・	・	D	D	C	D	D	C	D	0	+1	250
おかず	L	P	・	・	・	・	・	D	D	E	C	C	D	C	D	+1	−1	260
さとふみ	R	S	・	・	・	・	・	C	C	D	E	E	C	D	C	−1	0	240
ダイエット	R	P	・	・	・	・	・	C	C	D	C	D	C	D	B	−1	0	250

投手名	投法	投型	球速	切れ	制球	安	質	術	回復
にしだき	Ro	B	144	A	B	A	B	B	24
つも	Ro	B	142	B	B	B	D	C	26
さとせい	Ro	C	138	B	C	C	C	C	24
まちうら	Ro	A+	140	B	C	B	B	C	26
しばば	Ro	B	140	B	A	C	C	B	22
かねざわ	Ro	C	136	C	B	C	E	C	24
まひば	Lo	A	138	C	C	D	D	B	20
たかだ	Ru	C	138	C	D	D	D	D	26
たなかゅ	Ro	B+	142	C	C	C	B	C	24
かわぱら	Ro	C	136	D	B	D	C	B	22
こうも	Lo	A	140	B	C	D	B	D	26

野手は「ブリュワ」「たかくろ」が「イーズラー」「さとふみ」に、投手は「ふじはら」が「まひば」に交代。戦力は低下。「にしだき」「つも」の好投を神に祈ろう……。

Hチーム

野手名	打	型	C	1	2	3	S	O	肩	走	眼	実	ス	巧	長	信頼	対左	打撃力
バナナード	B	S	・	・	B	B	・	・	B	C	C	B	C	C	B	0	0	310
ゆがにだみ	B	S	・	・	C	・	D	・	C	B	C	E	D	C	E	0	0	250
ささぴ	L	S	・	・	・	・	・	B	B	B	C	D	C	C	C	0	−1	290
かろた	L	P	・	E	・	・	・	E	E	E	C	A	E	E	A	+1	−1	300
レフト	B	P	・	・	・	・	・	B	C	C	D	C	C	E	B	0	0	290
やまもぽ	L	P	・	・	・	・	・	C	B	C	C	C	C	D	C	0	−1	270
よちだ	R	P	B	・	・	・	・	・	C	D	D	D	C	D	D	0	0	270
ふじひろ	R	P	・	C	・	D	・	・	C	D	D	E	C	D	D	−1	0	250
おがあ	R	S	・	・	B	C	B	・	C	B	D	E	D	B	E	0	0	230
どかわ	R	P	C	・	・	E	・	・	D	E	D	D	C	D	C	−1	+1	240
こふの	R	S	・	C	C	D	D	D	C	C	C	C	C	B	D	0	0	250
わたい	L	S	・	・	・	C	E	・	C	C	C	E	C	C	D	0	−1	240
もりやき	R	S	・	・	C	・	C	・	C	C	E	E	D	C	E	0	0	220
やまむや	R	P	・	・	・	E	・	D	C	D	D	C	C	D	D	0	+1	250
やまら	R	S	・	・	・	・	・	B	C	C	C	D	D	C	E	0	0	240
たかうなぎ	R	P	・	・	・	・	・	C	D	D	D	D	C	D	D	+1	+1	260

投手名	投法	投型	球速	切れ	制球	安	質	術	回復
ふじにゃん	Ro	C	138	A	B	B	B	C	26
やまたか	Ro	C	136	B	A	C	C	B	26
やまかず	Ro	C	138	B	C	C	B	B	26
にしかあ	Lo	D	132	B	C	D	C	A	26
かとふ	Ro	A	142	C	C	C	B	C	24
たでま	Ro	B	138	B	D	C	D	D	24
ちかた	Lo	A	140	C	D	D	C	E	26
なかぜう	Lo	C	136	D	C	D	C	C	26
やも	Ro	C	138	C	C	B	C	C	26
よしとよ	Lo	A	140	C	B	C	C	D	24
いもうえ	Ro	C	138	B	D	C	C	B	26

ゆいいつ、メンバー交代のないチーム。ほとんど戦力の変化はない。ま、来年は福岡県にフランチャイズを移すみたいだし、そーなるとメンバーもずいぶん変わるんだろーな。

Lチーム

野手名	打	型	C	1	2	3	S	O	肩	走	眼	実	ス	巧	長	信頼	対左	打撃力
いちげ	R	S	・	・	・	B	C	・	B	B	C	B	A	C	C	+2	+1	280
ひらよ	B	P	・	・	・	・	・	A	A	B	B	C	C	B	D	0	0	290
あきあま	R	P	・	・	・	C	・	A	B	A	D	C	A	D	A	0	0	280
きおはら	R	S	・	C	・	D	・	・	C	C	C	C	A	B	A	+1	+1	280
バークレー	L	P	・	・	・	・	・	D	C	D	D	E	B	E	A	−1	−1	260
あび	L	P	・	D	・	・	・	B	C	D	D	D	B	D	D	0	−1	270
いとう	R	S	B	・	・	・	・	・	C	C	D	D	B	C	D	0	0	250
たまべ	R	P	・	・	・	D	C	・	B	D	C	E	C	D	C	−1	0	240
つぢ	R	S	・	・	A	・	C	・	B	A	C	D	B	B	E	0	+1	270
おおぷぽ	R	P	D	E	・	・	・	・	C	E	D	E	B	E	C	0	0	250
せいこ	R	S	・	・	C	C	C	・	B	C	D	E	C	C	E	−1	0	240
となしの	R	S	・	・	B	・	C	・	C	B	D	E	C	C	D	0	0	230
ひろはひ	R	S	・	・	・	D	・	・	D	D	C	C	C	C	D	0	+2	260
にしおぱ	R	S	・	・	・	・	・	B	C	C	C	D	C	C	D	0	+1	260
きたむた	R	S	・	・	・	・	・	A	C	B	D	D	C	B	E	0	0	250
たちばま	L	P	・	・	・	・	・	C	C	D	C	D	D	D	D	−1	−1	250

投手名	投法	投型	球速	切れ	制球	安	質	術	回復
くどふ	Lo	A	144	A	A	B	B	B	26
たいげん	Ro	B+	150	A	B	A	B	B	24
わななべ	Ro	A+	146	B	C	B	C	C	26
もりあま	Ro	A	140	B	C	B	C	C	26
あにまつ	Ru	A	138	C	C	C	C	B	24
たかあま	Lo	A	140	B	C	C	B	D	26
おとまつ	Ro	B+	140	B	C	C	C	C	26
おた	Lu	D	134	D	D	D	C	C	26
もりしげ	Ro	C	138	B	C	D	C	B	24
やまめ	Ro	B	136	C	C	C	D	B	22
ひだしお	Ro	C	136	B	A	B	C	A	24

野手は「ゆにざわ」「かまもり」が「ひろはひ」「きたむた」に、投手は「ひのせ」「おかた」が「たかあま」「やまめ」に交代。なんと言っても「バークレー」が長距離砲になったのが大きい。

Oチーム

野手名	打	型	C	1	2	3	S	O	肩	走	眼	実	ス	巧	長	信頼	対左	打撃力
にしむた	B	S	・	・	C	C	D	・	C	A	C	B	C	B	E	0	0	280
よこら	L	S	・	・	・	・	・	B	C	B	C	B	B	B	D	0	−1	290
たかだわ	R	S	・	・	・	・	・	C	B	B	C	B	B	B	C	0	+1	310
マドロッテ	R	P	・	D	・	E	・	・	E	D	B	D	C	C	C	0	+1	250
あいこー	L	P	・	C	・	・	・	D	C	D	C	D	B	C	C	0	−1	280
ふるかあ	R	P	・	・	・	・	・	C	C	C	D	D	C	C	B	0	0	260
かみから	L	S	・	・	C	C	E	・	C	C	B	C	C	B	E	0	−1	260
はたまだ	R	S	B	・	・	・	・	・	C	E	D	D	C	C	E	0	0	230
みじかみ	R	P	・	・	・	D	C	・	B	C	D	D	C	C	D	0	0	250
さいこう	R	S	D	D	・	・	・	・	D	E	C	D	D	D	E	0	+1	250
さとけん	R	S	・	・	D	C	C	・	C	C	D	D	C	C	D	0	0	250
たもくら	R	S	・	D	C	D	E	・	C	D	C	D	D	C	D	0	+1	250
やまもも	L	S	・	C	・	・	・	D	D	E	C	C	D	C	D	+1	−1	260
もにた	B	S	・	・	C	D	D	・	C	C	C	E	C	C	E	0	0	230
おたべ	L	P	・	・	・	・	・	C	C	D	D	D	C	D	C	−1	−1	260
いとうふみ	R	S	・	・	・	・	・	C	C	B	D	E	C	C	E	0	0	230

投手名	投法	投型	球速	切れ	制球	安	質	術	回復
むらただ	Ro	A+	140	B	B	C	B	B	20
そうだ	Ro	B+	142	A	C	B	B	C	26
そのたわ	Lo	A	138	C	B	C	B	C	26
おがあ	Ru	C	136	A	D	C	C	C	26
にちな	Ru	C	134	B	B	B	D	C	24
いぶ	Ro	A	138	D	C	E	D	D	26
ひらるま	Ro	B	138	C	C	D	C	D	26
ほにい	Ru	D	136	D	C	D	D	C	26
いとうまさ	Lo	A	140	C	D	D	C	C	26
せち	Ro	B	140	B	C	C	B	C	26
うししま	Ro	B+	140	B	C	A	C	A	24

野手は「しょーじ」が「いとうふみ」に、投手は「みずたり」「ひだりだ」が「いぶ」「いとうまさ」に交代。「マドロッテ」が大幅ダウン。4番不在は、ちっと苦しい。「うししま」がすべて。

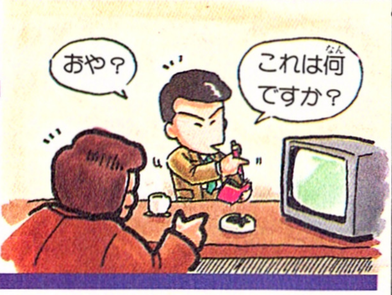
BUチーム

野手名	打	型	C	1	2	3	S	O	肩	走	眼	実	ス	巧	長	信頼	対左	打撃力
あらり	L	S	・	D	・	・	・	C	D	D	A	B	C	A	D	0	−1	280
おおいひ	R	S	・	・	B	C	C	・	C	A	B	B	B	B	D	0	0	260
バグリビー	L	P	・	・	・	・	・	D	D	E	C	A	C	E	B	0	−1	310
ブライアン	L	P	・	・	・	・	・	C	B	C	C	D	C	E	A	0	−1	300
たかひさ	R	P	・	・	・	・	・	C	C	D	D	C	C	D	B	0	+1	260
かなむら	R	P	・	・	・	B	・	・	B	D	D	D	B	D	C	0	+1	260
むらたみ	R	P	・	・	・	・	D	D	B	C	D	C	C	C	C	0	0	250
やまひた	R	S	C	・	・	・	・	・	C	D	D	E	C	D	D	0	0	220
まきき	R	S	・	・	・	C	B	・	C	D	E	E	D	C	E	0	0	230
なひだ	R	P	B	・	・	・	・	・	D	D	C	C	D	C	D	0	0	240
よひだ	R	S	・	・	D	・	C	・	C	B	D	E	C	C	E	0	0	230
はだだ	R	P	・	C	・	D	・	・	C	D	C	C	D	D	D	0	+1	240
たにしん	R	S	・	・	D	C	C	・	C	D	D	E	C	C	E	0	0	220
くりめし	L	P	・	・	・	・	・	D	D	D	D	B	E	D	C	−1	−1	270
あわぐし	L	P	・	・	・	・	・	C	D	D	C	C	D	C	C	0	−1	260
さとう	R	S	・	・	・	・	・	C	C	C	D	D	C	D	D	0	0	230

投手名	投法	投型	球速	切れ	制球	安	質	術	回復
あはの	Lo	A	142	A	A	A	C	C	26
おのの	Lo	A	142	B	B	C	D	D	26
むらら	Lo	D	134	C	B	C	D	B	24
やまさび	Ro	B	142	B	C	C	C	C	26
かとてつ	Ro	B	140	C	D	D	B	D	26
ささぴ	Ru	C	136	B	C	D	D	C	24
こあま	Ro	A	138	B	C	D	D	D	24
きのひた	Lu	D	138	B	C	D	C	D	24
すびとも	Ro	C	138	C	D	C	C	C	26
いしもぽ	Lo	A	140	B	C	B	B	C	26
よしひ	Ro	B	144	C	B	D	B	D	28

野手は「デーヒス」「おのえ」「うなぎはら」が「ブライアン」「たにしん」「さとう」に、投手は「たにひろ」「いけした」が「やまさび」「きのひた」に交代。抑えの「よしひ」にどうつなぐか。

そして、もひとつふたつの追加の情報さ



てなわけで、「ベストプレープロ野球」の新データでした。日本シリーズの季節になったら、一足先に君んちで、7連戦させてしまうこともできるしね。

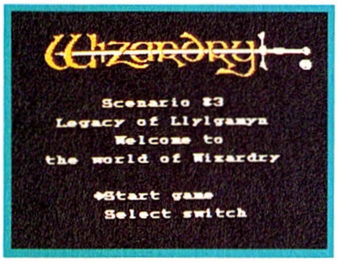
さて、アスキーのゲームといえば、現在本誌の「読者がえらぶほしいソフトTOP30」の上位を走る「ウィザードリィII」。それに、地味ながら驚きの迷路無限作成機能を持つRPG、「ダンジョン放浪記」が気になることと思う。と、勝手に決めつけさせてもらって2作の制作状況のレポートである。どちらも、ゲームの心臓部についての話なのでタメになるぞ。ホントだよ。

ウィザードリィIIのその後……

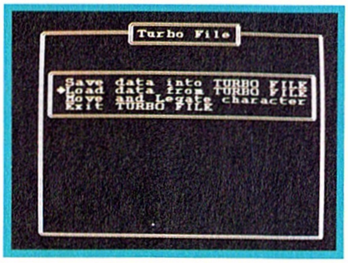
村正は!?　手裏剣は!?　早くも期待度大のウィズII　少ないけど、追加情報なのだぞ！

（文／ベニー松山）

▼真ん中あたりがちょっとだけ前と違う。このリルガミンの字が見られる日はいつか。



▼来たるべきターボファイルの日にそなえてキャラクターを成長させるべき!?



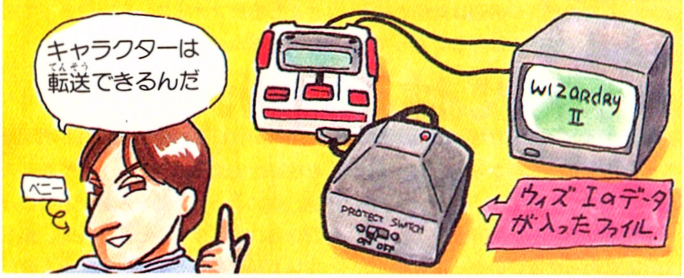
発売日がまだまだ先だというのに、今回も読者がえらんだほしいソフトの第3位！　うーん、待ち遠しいといったカンジのウィズIIの続報だ。

さて、今までのところ決定していたのはパソコン版ではシナリオ3にあたる『リルガミンの遺産』がベースになることと、3D迷路や戦闘システムに大きな変更のない（つまりIでのリセット技も使える）こと、それにキャラクターをターボファイルで移せるけれどレベルは1になってしまい、アイテムも持ち込めないということぐらいだったよね。で、今回はその追加情報。あの須田Ｐｉｎに電話でインタビューし、詳細を尋ねてみたのだ。

まずは村正や手裏剣、聖なる鎧のエリートクラス御三家アイテムはあるのか、ないのか。これについてはゲームバランスを重視するのであればオリジナル同様なしになるんだけど、それだと育ちの遅い侍やロードは戦士に比べて非常に不利（忍者はまだクリティカルヒットがあるからね）。特にこのシナリオに登場するモンスターは全般的に経験値が少なめなので、なおさら成長させるのが辛くなっている。レベル12になった侍でも、使える呪文がせいぜいマリハト程度だもんね。というワケで、村正ほどではなしにしろ、エリートクラスには何らかの救済処置がとられるかも……だそうだ。

次にモンスターの強さと経験値、つまりバランスだ。パソコン版のままだと敵は強いわりには経験値が低くて、キャラがなかなか成長してくれない。魔法使いがマハリトを覚えるのすら一苦労、なのだ。まあ自分のレベル相応の敵と戦うんだからそれはそれで面白いんだけど、やっぱりキャラが次々パワーアップしていく爽快感も捨て難い。でも経験値をあまりいじるとバランスが大幅に狂う危険もある。この問題の解決策として、もしかしたらIからマーフィーズゴーストのような経験値稼ぎモンスターを引っ張ってくる可能性もあるらしいぞ。

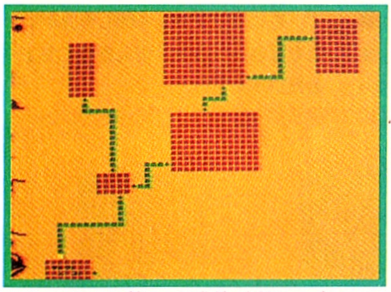
迷宮各所のなぞなぞについてはまだ検討中ながら、10月9・10日に行われるウィザードリィーフェスティバルまでには完成予定のウィズII。後続の情報を乞う御期待。果報は寝て待て！



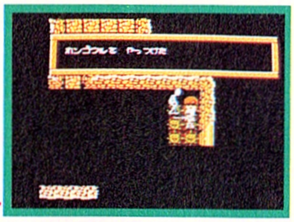
ダンジョン放浪記の近況

なんたって迷路をいくらでもつくってくれるゲームなので、何度でも遊べるところがすごいぜ。

（文／赤鳥龍吉）



◀自分の歩いた部屋は、こんな風に全体を見わたすこともできる。部屋の数は最大でも9個。地下30階まで。自動マッピングだから苦労知らずさ



▶ダンジョンの中には、自分の周囲しか見えない暗い部屋もある。闇の彼方から迫り来る敵が恐い！

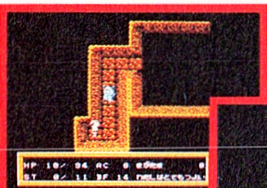
“自分でダンジョンを作り出す”という、なんとも画期的なシステムを搭載したこのゲーム。実はこれ十年以上前に発表されたアメリカのソフト、“ローグ”のシステムを基にしているのだ（ストーリーとか相違点も多いけど）。ローグがファミコンで出来る、そういった意味でこのゲームに注目している人も多いと思う。なにしろ遊ぶたびにダンジョンの形が違うんだ。これはスゴイぜ。

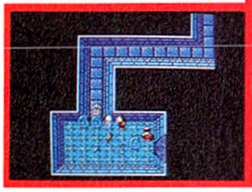
一つの階に、最高でも九つの部屋と下へ降りる階段。確実にあるとわかっているのはこれ位しかない。その下の階にどんなアイテムが落ちてるか、とか、モンスターが何匹位いるのか、なんていうのは、1つ階段を降りる、その瞬間に決定されるんだ。これまでに、こんなスリリングなゲーム、他に見たことある？　時代を超越したシステムだと思うね。

しかも、しかも、だ。毎回変わるのは、ダンジョンの形だけじゃない。実は、薬や呪文の名前と組み合わせも毎回違うんだ。今拾った薬が、毒なのかそうでないのか、使ってみないと解らないんだ。

そうやって生まれる6万通り以上の冒険。1日1回解いたって……。考えただけでも、うぷぷぷ。こんなゲームを心から待ってた人、多いんじゃない？

▼なんてえ人口密度の高さだ。モンスターは恐いけど、アイテムも欲しい。殺せ殺せえっ!!





▲行き止まりの通路。この壁の奥に、隠し部屋があるかも。探せ探せえっ!!

▼マンドレーク教団に入るためセフィロスの木を求め迷宮へ





ロックマン2

アクションゲームファンのミナサマ、お待たせしました！ あの究極のアクションゲームといわれたロックマンがパワーアップして、お目見えする事になったのです！ 今回はその内容をちょこっとだけ紹介しましょう！

文／ターミネーター辻

今回もDr.ワイリーが悪人だ

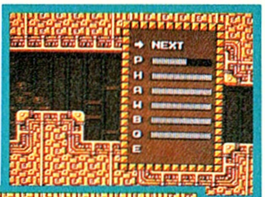
前回ロックマンに6体＋4体のロボットを破壊されて、ペコペコあやまったワイリー博士だけど、懲りずにまーたまたロボットを8体＋？体、それに要塞まで作って挑戦してきたわけだ。ロボットが増えたってことは、当然使える特殊武器も増えるってこと。特殊武器の数は10、それから空中を移動するためものが3つ、合計13用意されていて、敵を倒していくごとにその機能が加わる方式だ。この辺は前作と同じね。なに？ 前作を知らないだって!?

ロックマンというのは昨年の暮れに、魔界村で有名なカプコンが発売したアクションゲームなのだ。その出来たるや、「名作」と呼ばれるにふさわしいモノなのだよ。最近は名作といわれる作品が少なくなったけど、このロックマン2は久々に名作と呼ばれる大物アクションゲームになる事であろう。容量も前回の1Mビットから2Mになるっていうし。このロックマン2を見てるとまだまだファミコンもいけるって感じがするね。

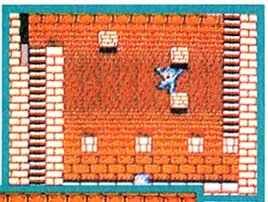


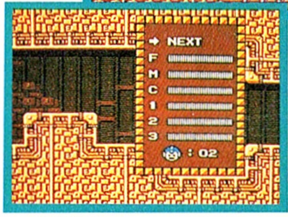
ロックマンはこう変わった！

といっても基本的な所はまったく変化していない。外見も、ジャンプ力もオメメパチクリもにじりよりも、ぜーんぜん変わってないのだ。それではどこが変わったか？ それは特殊武器の内容なんだよね。ロックマンは敵の特殊能力をそのまま取り込める能力があるので、8体のロボットの分だけ違った攻撃が出来るわけだ。そして前回同様、敵によって有効な武器があるわけだから、少しずつやっていって、倒していく順番を考えないとね。例えば、クイックマンはヒートの攻撃に弱いので、先にヒートマンを倒した方がいいなどなど……。8体に増えたのでちょっとたいへんだけど。



▶Pがノーマルの状態だ


▶おなじみブロック渡りもありまっせ



◀1 2 3は移動のための機能だ


◀これが2の移動能力だ

これがワイリー＋8体のロボットだ!!


◀こいつは簡単に倒せるだろう。1番目かな?


◀ジャンプのタイミングさえあえば楽勝のところ。


◀ストップ機能がないとちょっとツライ。後半だね。


◀2の機能があれば簡単に通れるけど……。



◀8体倒した後はここのウイリーの要塞へと進む。


◀意外と手こずる。メタルのあとの方が無難だね。


◀ストップ機能があればこれまた楽勝である。


◀ルートさえ覚えればね。ボスは必勝パターンがある。


◀ボスが意外とてごわいのだ。ラストかな?

Dr.ワイリーはどうなった？

というわけで、ロックマンを倒すため8体のロボットが向かうわけだけど、作った当人であるワイリー博士はどうしているんだろう？ これまた例によって8体のロボットを倒してから向かうわけなんだけど、今回はその意気込みが違う。なんたって自分の研究所を要塞にしちゃってるんだからね。最初からここまで来るだろうと思ってるとしか思えないぜ。残念ながら要塞の中は教えられないけど、強力なロボット達や仕掛けを配備して、ロックマンを待ちうけてるに違いないのだ。いけいけロックマン！ Dr.ワイリーの世界征服の野望を打ち砕け！ なんちって。

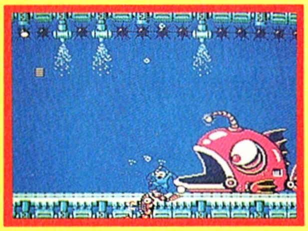

◀これがマユゲピクピクのドクターワイリーである

8体のロボットが支配する世界とは？

敵ロボットのところへたどりつくまでがタイヘンで、そのロボットがやたらと強いのがロックマンの特徴（つまり難しい）だ。そのロボット達の支配する世界を紹介しよう。

BUBBLE MAN
バブルマン





◀上の機雷に当たると死んじゃうのである

あぶく、つまり水の世界だ。水の中に入るとロックマンのジャンプ力が増す。というより、浮力がついたといった方がいいかもね。天井には機雷があるので大きくジャンプできないようになっているんだ。

AIR MAN
エアーマン



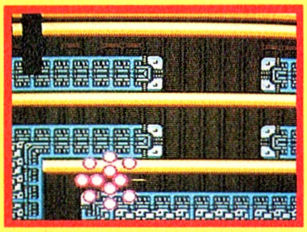


◀右の雲に飛び移る場面だけど、上の鬼を倒さなきゃね

空の中を行くのがこのエアーマンの世界だ。ほとんどジャンプとタイミングの世界で、落ちればそのまま死、ということになる。ちょっと苦労しそうな面といえよう。でかい鬼にはビックリするけどね。

QUICK MAN
クイックマン



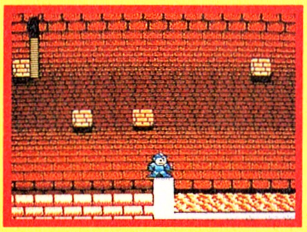


◀黄色のバーが来る前に下へ降りなければならない

ここではキビキビした動きが求められる。ちょっとでも動きが遅いとすぐに死んでしまうのだ。だからクイックなんだね。ここのボスを倒すとブーメランのような武器が手にはいる。

HEAT MAN
ヒートマン



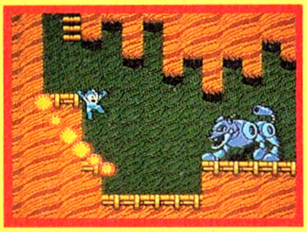


◀ここから先は上のブロック渡りをしないと…

炎が支配する世界だ。ま、ここでは炎というより、途中にあるブロック渡りがこわい存在といえる。このブロック渡りが通れなくてつっかかる、というのが一番多くなるんじゃないかな。

WOOD MAN
ウッドマン



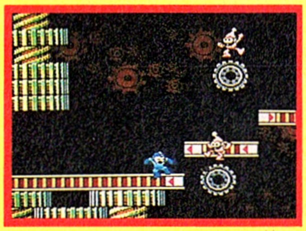


◀弾道をよく見てジャンプすれば避けられる

ここは木というよりも、森の中にいる生物がそのまま敵になってる、といった感じだ。ウサギとかゴリラといったようなのね。トリが落としていく卵にはまいるけど。そんなに難しくはない世界だろう。

METAL MAN
メタルマン





◀ベルトコンベアの移動方向に注意しないとね

機械、特に歯車が支配する世界のようだ。逆向きのベルトコンベアーがクセモノだね。ここの敵はどれも一撃で大きなダメージを与えるようだ。だから敵に体当りできないというわけ。

FRASH MAN
フラッシュマン



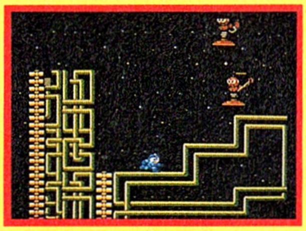


◀どのルートを通って行くかが問題なのである

ここは前作でいうなら氷の世界といったところだ。ツルツルすべる床なので、一度動くと慣性の力が働いてツツーと動いてしまう。それに迷路のようになってるので、ある特殊武器がないと苦労するだろうて。

CLASH MAN
クラッシュマン

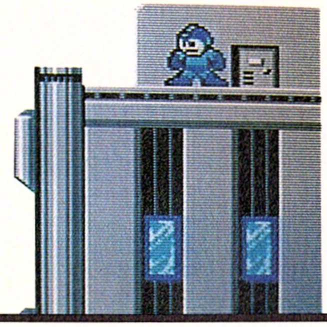




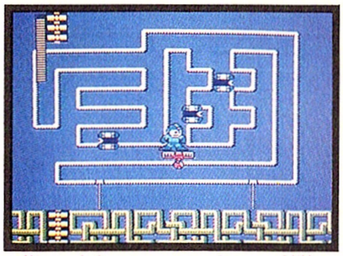
◀上へ登ったところ。夜景がとってもきれいだねぇ

工事現場のような世界だ。中盤にあるパイプを通ってる台座に乗って上がるところと、迷路のようになってるのぼりハシゴがクセモノだろう。しかし、上に登りきったところの星空はキレイだよっ！

あまりやさしくしないでね！



今回カプコンから借りてきたロムはまだ未完成なものだったんだけど、ビックリするぐらいの出来だったわけだ。ファミコンでまだこんなことができるのかってね。しかし話によると、もっと簡単に進めるように改良を加えるらしいんだ。しかし、カプコンさん！いいんです。これ以上やさしくしなくって!! 簡単なアクションゲームほどツマラナイものはないんですからねっ！ロックマンほどの、演出がきいてるゲームならばなおさら。どんなにつっかかっても、ロックマンの魅力さえあればどんな人でもやりこなしてしまうでしょう。だからやさしくなんてしないで下さい！　カプコンの皆様へ。



▲新しい仕掛けもいっぱい増えた。後半はどんだけ難しくなるんだろう？



魁!!男塾疾風一号生

10月は戦いのシーズン。東京競馬場でホットなレースが繰り広げられる。何の脈絡もないが、この"魁!!男塾"も戦う男たちが主人公。桃をはじめとする４人の男たちが几連制覇を目指し、過激に戦い進んでいくのだっ！

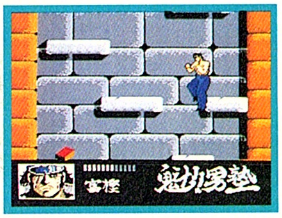
文／ＣＢ成沢

まずは一章の復習からやってみましょ！

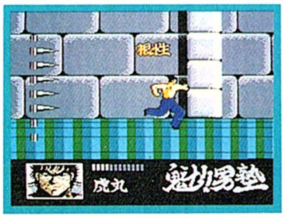
一章は校舎の中での戦い。マップはさほど広くなく、適当に進んでいけばボスの場所へ行くことができる。とはいっても次から次へとザコキャラが現れるので、キック主体にして戦い進もう。最初慣れるまでは桃をメインに、ある程度プレイしたら４人を交互に使い、均等にレベルアップすることを心がけよう。

マップの中にはさまざまなイベントが隠されている所がある。天井が落ちてきたり、逆方向へ動くベルトコンベヤーがあったり……。これらのイベントをクリアする（連射でね）と、攻撃力、防御力などが上がるので、ミスしないようにプレイしよう。

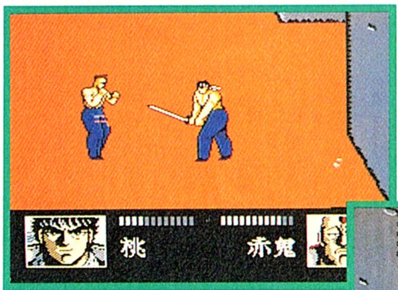
一章ではあまりエールを送らないように。あとあとでキツくなるぞ。



◀ここは縦スクロール。上へ昇り、扉に入ろう

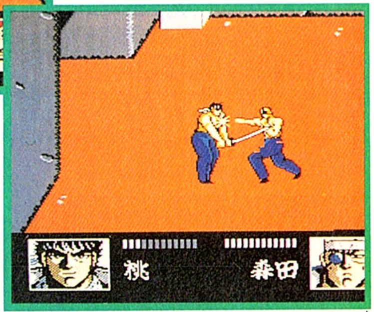


◀ここは連打して前へ進むと根性が上がっていくのだ



◀やっぱりここ一番は一号生筆頭、桃の出番だ。ちょっと早めのタイミングで攻撃すれば楽勝の相手！

▼森田との戦いで気をつけなきゃいけないのは先制攻撃を受けないこと。連続攻撃されてしまうのだ



桃の刀でけちらせ！

一章では青鬼、森田、雷電、卍丸がボスとして登場する。どれもさほど強くないので、パターンをつかめば簡単に倒せる。刀を落とさないように気をつけて、桃で戦うのがベスト。

そいでもって二章へ突入！森の中を進んでいくのだ！

卍丸を倒すと一章は終わり。二章へ突入する。それまでにやられてしまったキャラクターは復活し、それ以外のキャラクターの体力も全回復する。ただし、エールの量は回復しない。一章で使いすぎないように気をつけよう。４人を交代で使うのはそういう事情もあるのだ。

二章はこれまでの整然とした校舎内とは違い、森の中がメインのプレイフィールドになる。基本的なことは一章と変わりない。ザコキャラを倒し進み、４人のボスを倒せばクリアとなる。

しかし、森の中には川を渡っていかなきゃならない場所があるし、そこにはジャンプして襲いかかってくる魚や虎が現れる。

二章クリアでまだ半分。マップのつながりや敵の性格をしっかりと把握して進んでいこう。大ボス、大豪院邪鬼への道のりはまだまだ遠い！





▲二章のスタートだ。画面上のグラフィックにある通り、森の中が舞台になっている

◀枝づたいに木を昇ることも！



▶マップが切り換わるところだ。一章にある扉と同じ役目だね。中にはこの道が２本並んでいるところもある。正解ルートはひとつだ

明日の敵は今日の友 雷電が仲間に

一章で戦った雷電。二章で仲間になるのだ。一章のどこかに極小路秀麻呂が捕われている。彼を助けると、その男意気に感じて雷電が仲間になるというワケだ。だけど、ボスとの戦闘でしか出すことができない。



▶なかなか凝った演出だ。けっこうカッコイイんだよね

二章スクロール面の地形と敵キャラ

マップとしてのつながりも一章に近い。短いマップが連続しており、その奥にボスキャラが待っているというパターンだ。

マップには3種類あり、森のシーン、川のシーン、洞窟のシーンに分かれる。どこにどんな敵が現れるかはそれぞれの部分を見ての通り。もっとも難しいのは川のシーン。魚は小さいが、狙いが正確なので気をつけていかないと、まともに進むことさえできないのだ。

森のシーンでは枝づたいに上へ登っていくことができる。どこかの木の上に一章で捕われていた極小路がまたまたつかまっているのだ。助け出そう。

うっそうたる森の中

森の中、一本道に現れるヤツらは一章と同じ学ラン姿のザコキャラだ。しかし、中にはいきなりジャンプキックしてきたり、飛び道具を投げてくるヤツがいる。気をつけよう。

木の上では鳥が飛んでくる。押されると落とされるのだ。



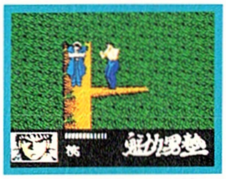
◀いきなりジャンプキックするヤツ。こっちも同じように攻撃



▲一章の後半にいたナイフ投げ。しゃがんでかわそう



▲鉄棒を振り回してくるヤツは速攻でパンチを！



▲これが極小路クン。幹の上に乗れば助けられるぞ

魚の飛び跳ねる川

二章で最も手強いのがこの川の敵だ。飛び跳ねる魚はかなりしつこく、桃やJぐらいのジャンプ力がないとかわしきれない。また、後半に現れる虎はかなりシビアなタイミングで出現する。ここを確実にクリアすることが大切だ。



▲キックで倒すかジャンプでかわそう



▲トラもジャンプでかわすのがベスト

炎がふき出す洞窟

4人目のボス、センクウへの道には不気味な穴が開いた洞窟がある。この穴からはときどき炎が吹き出す。もちろん触れるとダメージを受けてしまう。ザコキャラだけに気を取られていると危険。気をつけよう。



▶現れる敵は森の中のヤツと同じ。だが、割と体力がある



◀4人目のボス、センクウは近い。戦わずに進むのもいいだろう



▶突然地面から炎が吹き上がる！ これにも充分に注意しよう

二章のボスキャラどもは一章よりもかなり手強いぞっ!!

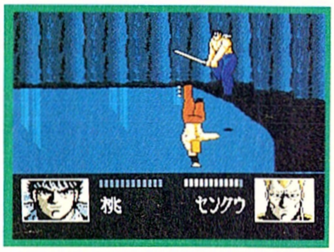
二章でも一章と同じように4人のボスキャラが登場する。しかし、その手強さは一章の比ではない。黒鬼のスピード、独眼鉄の飛び道具、飛燕の鶴刺など原作通りでしかも激しい攻撃が桃たちに襲いかかってくるのだ！ 一章もなかなか見せてくれたけど、二章はそれ以上に見せ場ばかりの展開だ。

攻略のコツはジャンプ＋攻撃のパターンをつかむことにある。割と早めのタイミングで攻撃し、敵が無敵状態の時はひたすらよけ、通常に戻ったらまた攻撃、というように戦っていこう。

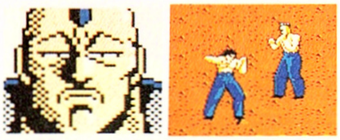
▶ぶつかっているようだけど、実はセーフ。ジャンプしていれば当たらない

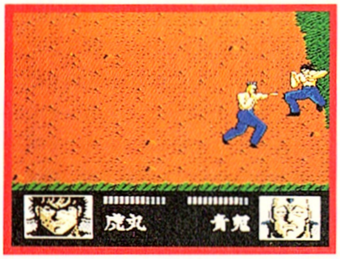


▶右側の黒い部分は谷底だ。落ちると無条件でやられてしまう。ジャンプでかわせっ！



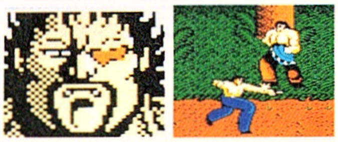
ボス1 青鬼





▲3連発のパンチが青鬼の特徴。桃の剣でちょっと離れた場所から攻撃していこう

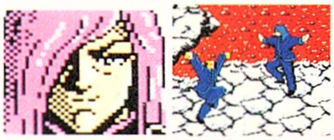
ボス2 独眼鉄

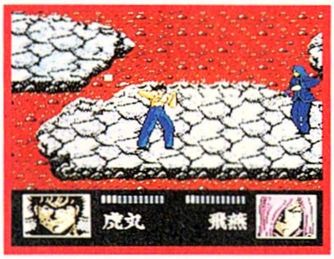




▲ジャンプで飛び道具をかわし、横についてすかさず攻撃する。これがパターン

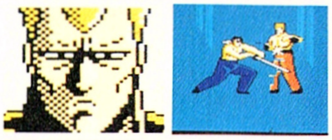
ボス3 飛燕

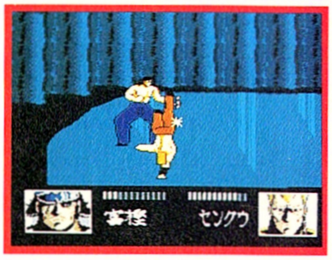




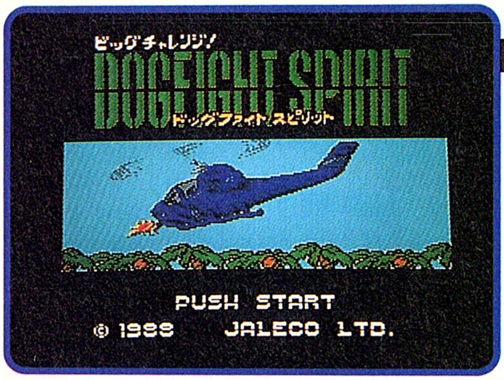
▲とにかくジャンプ！ ジャンプの連続で鶴刺をかわし、接近して攻撃だ！

ボス4 センクウ





▲逆立ちして回転している時はジャンプでかわし、戻ったら攻撃。桃かJで行こう



ビッグチャレンジ! ドッグファイトスピリット

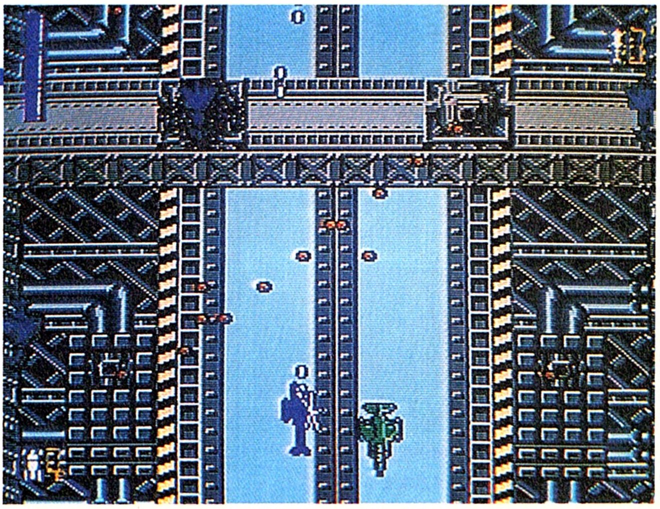
ジャレコのビッグチャレンジシリーズって、スポーツものだけじゃなかったんだね。なんと、ヘリコプターもののシューティングゲームが出てしまった。それも、ひさびさのタテスクロールシューティングなのだ。

文／S－MAN

過激なドッグファイトを展開せよ

ドッグファイトっていうのは、戦闘機の空中戦のことだ。とてもカッコイイ響きだよね。ちょっと前になるけどさ、「トップ・ガン」という映画があったでしょ。あれ観た人は、空中戦のカッコよさをイヤッてほど見せつけられて、思わずシビれちゃったんじゃないかな。これは、そんな空中戦のカッコよさを100%引き出した、ヘリコプターの戦闘ゲームなんだ。

ゲームステージは、全部で7面。通常の戦闘場面と、ドッグファイト場面（これ一応ボーナスステージみたいなんだけど、失敗するとしっかりダメージを受けるんだよね）で、1つのステージが構成されているんだ。敵は、空中・地上からさまざまな攻撃をしかけてくるぞ。ファイティング・ヘリの性能をフルに活用して、7つの悪の組織をたたきつぶそうぜっ!



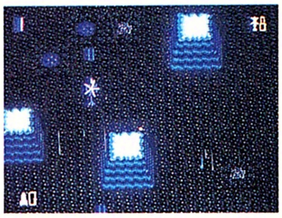
◀自機はヘリコプターだけど、敵機はジェット戦闘機。一見不利に見えるけど、そこに正義の味方の頼もしさが浮き出ているのだ



◀マップ画面で、目的地と指令ナンバーを知る



◀敵を倒すと、パワーアップアイテムが出現する



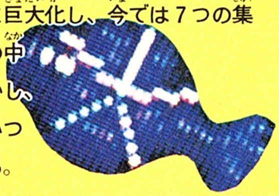
◀1機につき、ダメージは3回まで耐えられる

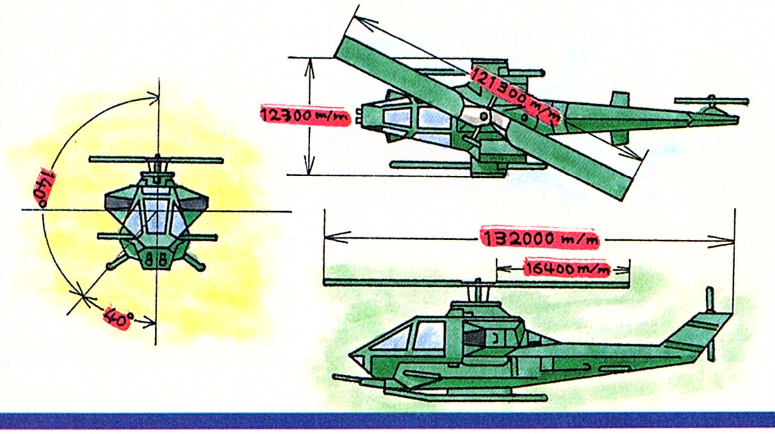


◀これがドッグファイト画面だ。敵が続々現れる

THE DOG FIGHT STORY

――19XX年。水面下では、この世の全てを破壊し、人類を大混乱に陥れようと企む危険組織が、人知れず結成されていた。闇の組織は、軍備を着々と整えながら確実に巨大化し、今では7つの集団がそれぞれ独立していた。君は組織の中の優秀なヘリ・パイロットだった。しかし、悪のために争うことを拒否した君は、いつしか巨大組織相手に戦うことを決心する。





FIGHTING HELICOPTER

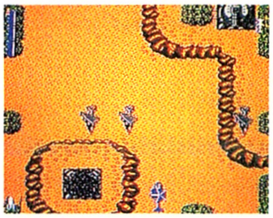
全長	13.2m
全幅	5.4m
全高	4.4m
重量	3.2t
乗員	1名

組織を脱走するためには、空中から逃げるより手段がなかった。君は、組織が極秘開発した最新鋭ファイティング・ヘリを奪うことに成功し、持ち前の操縦技術を駆使して逃げ延びた。これは、そのとき手に入れたヘリである。6種のパワーパーツを脱着可能。高出力機関銃と特殊アイテム弾を標準装備する。新ケブラー素材を使った機体は、超音速飛行が可能だ。

スピーディーにドッグファイト！

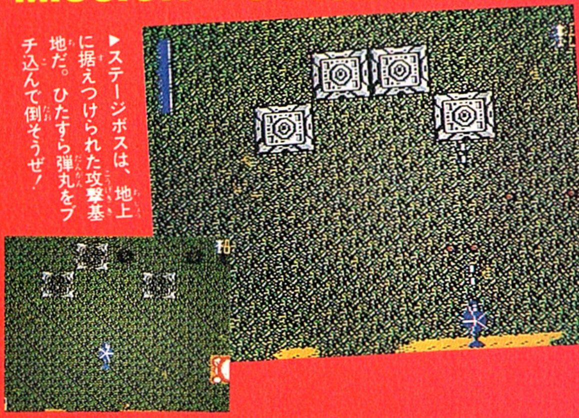
これは縦スクロールタイプの、オーソドックスなシューティングゲームなんだ。敵の攻撃バリエーションがけっこう多彩なだけに、かなりの苦戦が強いられるぞ。特に、後方から襲いかかってくる敵に要注意だ。

1つのステージの流れは、2部構成のようになっている。まず、通常の攻撃面から始まり、アイテムなどを獲得しながら進む（ちなみに、得点表示はないのだ）。通常面の最後にステージボスが待期していて、そいつを倒すと次はドッグファイト面。（アイテムボーナス）に進めるぞ。スクロールスピードが一段と速くなって、エキサイティングなドッグファイトが展開されるのだ。


◀空中の敵はスピードがある。すばやく攻撃せよ

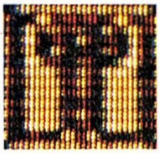

◀地上からの攻撃はかなりキツイ。先制攻撃だ！

MISSION 1 STAGE BOSS！

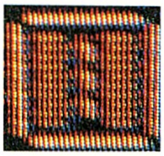

▶ステージボスは、地上に据えつけられた攻撃基地だ。ひたすら弾丸をブチ込んで倒そうぜ！

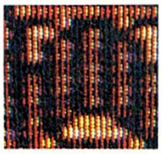
▽POWER ITEMS

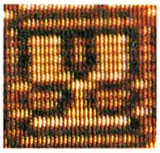
アイテムは、機関銃のパワーパーツが6種類、その他のアイテムが3種類あるぞ

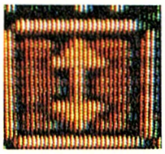

▶バルカン。標準装備のものだ

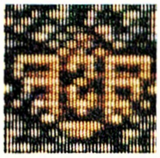

▶ワイドガトリング。弾が3方向に飛ぶ


▶ビーシューター。貫通能力がある

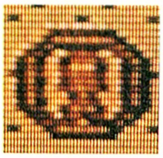

▶ショットレーザー。誘導可能なのだ


▶トリプルミサイル。前方と左右


▶ユーミサイル。前方と後方に撃つ


▶自機が1機増える1UPなのだ


▶ライフダメージが1つ回復する


▶特殊アイテム弾が1つ増えるぞ

自機の性能とアイテム性能を知る

ファイティング・ヘリは、新ケブラー素材を使った特殊ボディーを採用しているので、敵の攻撃で受けるダメージには3回まで耐えられるんだ（画面左上に表示）。でも、気を抜くとアッという間にやられるからね。そして、特殊アイテム弾がストックできるんだ（画面左下に数量表示）。これは、画面内の全ての敵（空中の敵と空中の弾）が一掃できる強力な兵器なのだ。

敵を倒すと、いろんなアイテムが出現する。高出力機関銃をパワーアップさせるパーツや、ダメージ回復、特殊アイテム弾など、展開を有利にするために必要なものばかり。ただし機関銃のパーツは、効率のいいものを取ろう。


▶機関銃のパーツは、一番効果的なものを選んで取る


▶ドッグファイト面はアイテムの宝庫。倒しまくろう

▽ENEMY

敵は、空中・地上(固定)・地上(移動)の3タイプに分類される

○空の敵

空中の敵は、組織の最新型ジェット戦闘機部隊で構成されているんだ。スピードは、こっちのファイティング・ヘリよりもエンジン性能がいいために、かなり速い。その分、攻撃性能で勝負に出るしかないだろう。



▶前方から斜めに切り込み、体当たりしてくるぞ



▶編隊を組んで、連携攻撃をしかけてくるんだ



▶直進安定性を生かしたストレートな攻撃方法だ



▶主として撹乱や不意打ちなどに利用されるんだ



▶兵器運搬機だ。アイテムが出やすい敵だぞっ



▶空中障害用として開発された、宙に浮かぶ機雷

○地上の敵（固定）

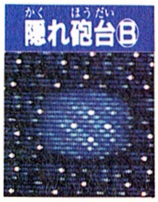
地上の固定された敵は、なにしろ攻撃力がハンパじゃないぞ。先制攻撃をしかけて、早目に倒しておこうぜ。



▶頑強なハウジングに覆われている。2発で破壊



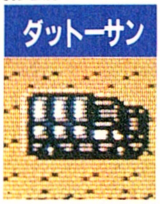
▶普段は地下にあるが、敵が近づくと浮上する



▶地面と同色にカモフラージュされているのだ

○地上の敵（移動）

地上で移動しながら攻撃してくる敵は、主に戦車系のものが多い。固定ほどの攻撃はしかけてこないんだ。



▶兵器輸送が目的のトラック。アイテムが出る



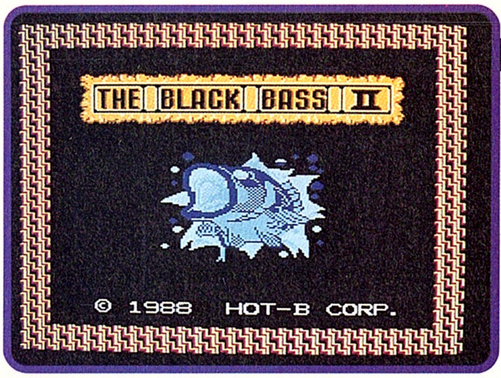
▶コンピュータ管理されている小型無人タンク



▶少し大きめの無人タンク。不意な攻撃に注意

カセット／ホット・ビィ／10月18日発売／¥5800

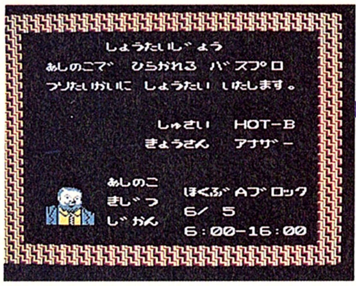
THE BLACK BASS II



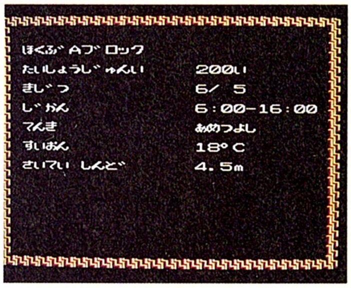
ザ・ブラックバスII

ブラックバス釣りの楽しさ、醍醐味を味あわせてくれた「ザ・ブラックバス」がさらにリアルに、そして趣向を凝らして登場する。実際の芦ノ湖をばっちりシミュレートした本格バス釣りシミュレーションゲームなのだ！

文／RYO II



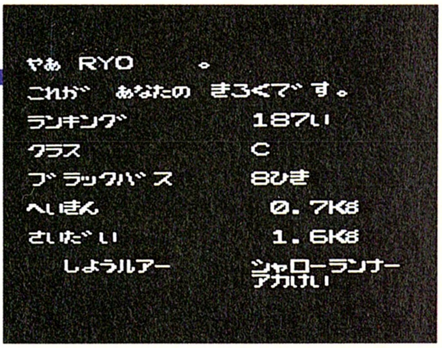
▲最初は北部Aブロックでバス釣り開始。6：00～16：00までの10時間が勝負だ
▶天気は雨が強く、水温18℃、最低深度4.5m。あまりいい条件ではないががんばろう



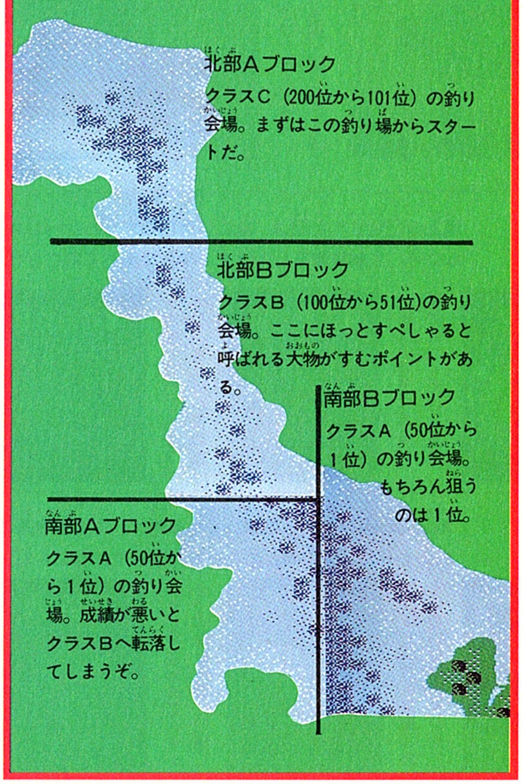
現実感ひしひしで芦ノ湖バス釣りに挑戦だ

前作は湖を縦にスパッと切って湖底から水面までを横に見ながら、ルアーを横へ引っ張ってバス釣りを楽しんだね。でも、これって非現実的なグラフィックではあった。そこでこのIIでは、よりリアルにということで、実際の釣り人の視点にたったグラフィックになっているんだ。だから、ルアーを投げてから、魚がヒットして釣り上げるまでが実際に釣っている感覚で切れ目なく展開していくのである。これが前回と今回の最大の相違点だ。だから、ルアーを投げて、魚がルアーに近づいてくるときの魚影なんか実に現実感しているのである。データも実際に音響ソナーなどを使って実測されたものを使っていると知ってプレイするとさらにやりがいがわいてくるのであった。

的確にポイントをとらえてAクラスをめざそう

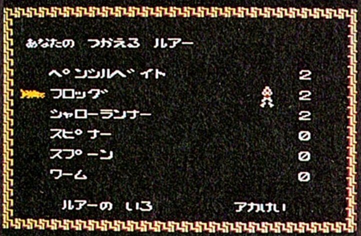


芦ノ湖全景(ブロックマップ)



前回もそうだったんだけど、この釣りはバス釣りプロトーナメントという、とてもシビアな大会なのだ。なんと200人の太公望が参加してランキングを競い合うんだから。ランクもレベルによってABCの3つのクラスに分けられている。左の芦ノ湖全景を見るとわかるとおり、クラスによって釣る場所も違ってくるんだ。初心者のクラスCは北部が使われ、トップクラスが集るAでは南部ABが交互に使用されるのである。もちろんねらうはナンバーワンの座！　でも、そこまでの道はちと長そう。これは趣味の釣りではなくてスポーツフィッシング。だから、天気や水温に気を配り、それに合わせたルアーの選択、湖でのポイントさがし、そしてキャスティングとどれをとっても細心の注意を払わなければならないのだ。しかも、記録となるのはブラックバスだけ。でも、芦ノ湖にはニジマス、ブラウントラウト、イワナといった外道もいる。きっちりしたポイントでないとバスは釣ることができない。しかも、1日5匹以上釣らないとランクアップはむずかしいというホントシビアな大会なんだ。ちなみに、各釣り場にあるポイントは5ヵ所。全部で20ヵ所のバス釣りポイントがある。このうち19ヵ所は芦ノ湖の本当のポイントで、1ヵ所だけホット・ビィで設定したオリジナルポイントがあり、ここには超大物が潜んでいると言われている。ぜひ、そのポイントで幻の大バスを釣り上げてみたいものだ。

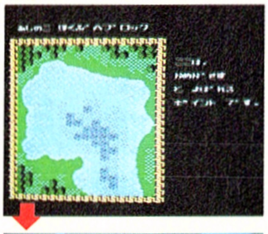
⊙ルアーえらび⊙



ルアーえらびのコツは、色と重さを考えること。天気が晴れなら銀のルアーでバスの食事どきの朝夕は浮くタイプ、日中は湖底のほうにいるので沈むルアーとケースバイケースによってこまめにルアーを取替えてやることが大切なのだ。状況に応じてルアーを選べるようになればクラスAは近い。

ルアーの演出がバスヒットのコツだ！

魚影が見えたら✚字キーを上手に操作してバスの餌に見えるようルアーを演出してやるんだ。うまくヒットしたらライン(糸)操作。竿を左右にふる、リールの巻き取り、サミングのタイミングが釣るかばらすかの差となるのだ。



◀ポイントえらび

ボートに乗ってまずはバスがいそうなポイントを選ばなければならない。ポイントはたいていの場合岸の近く、水草が生えていたり、石があったり、人工物などがあるような場所だ。このポイントえらびを的確にしないと、キャスティングがいくらうまくてもバスは釣れないのだ。



◀キャスティング

ボートを移動させて釣る場所が決ったらキャスティングだ。✚字キーの左右で投げる方向を決めて、パーメーターの長短で投げる力を決定する。遠くへ飛ばすには長いところでAボタン。ルアーが空中にあるときはBボタンでブレーキがかかるから、障害物などを避けてうまくポイントへ落とすようにしよう。



◀ルアー・アクション

ルアーがねらったポイントに落ちたら、今度はルアー・アクションだ。ルアーが餌であるとバスにいかに思わせるかがアクションのポイント。✚字キーの上下左右を操作しながらAボタンでリールを回して徐々にラインを巻いていくのだ。このアクションによってヒットしたり逃げられたりするのである。



◀ヒット

ルアーアクションが実って、みごとバスをヒット！魚はなんとか逃げようと上や左右に走る。画面の外へ魚を走らせてしまったり、ラインを切られてしまったらアウト。だから、これからが魚との力と技の勝負となるのだ。ただ、やみくもに巻き上げるだけではラインはプッツン。駆け引きをしっかりしよう。



◀ファイト

魚は必死に逃げようとする。それを逃さないように、魚の向きによって竿を操作して、リールの巻き取りとラインを止めてブレーキをかけるサミングとを交互に行ないながら魚を引き寄せる。この魚とのファイトこそ釣りの醍醐味。魚の疲労度をチェックしながら手元へ引き寄せてくるのだ。



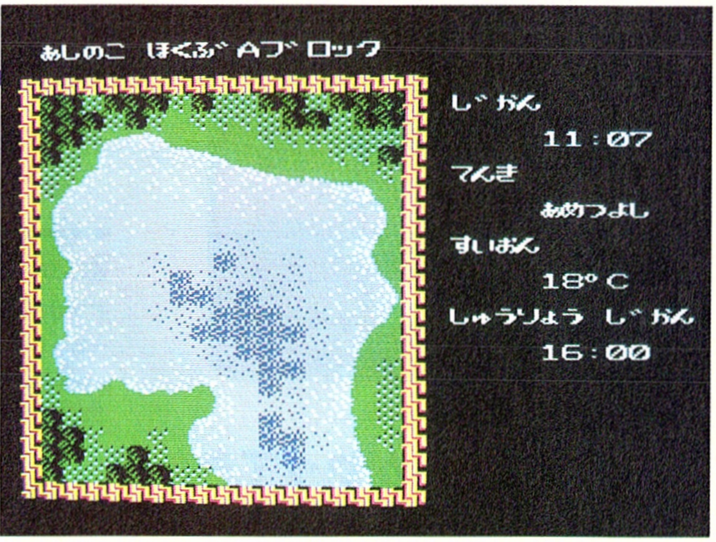
◀取り込み

バスは手元までしっかり引いてこなくては、網をだすことができない。このぎりぎりのところで気を抜くと、ばらしてしまうことにもなりかねない。最後まで慎重にファイトすることが大切だ。大物だと思ったら、時間をかけて充分弱らせるまで無理しないほうがいい。疲労させてから取り込むんだ。



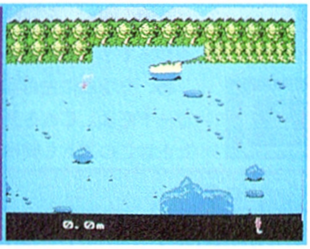
◀成果発表

みごと釣り上げるとその魚の種類、重さなどが表示されるんだ。そして、これまでのどのくらい釣ったかを見たければきろくを選べばいい。クラス、釣った本数、重さなどが表示されるから。ランキングは釣ったバスのベスト5の重さの合計で決定される。だから、最低でも5匹は釣らなければならないぞ。



ポイント

早川水門



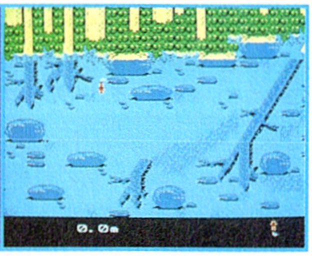
亀ヶ崎



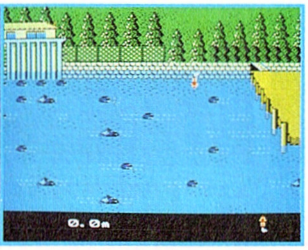
七里浜



神宮



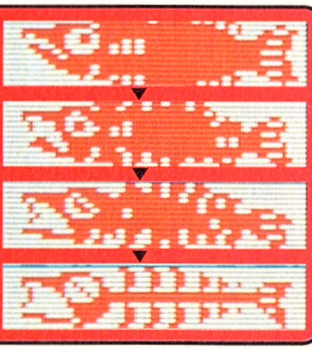
深良水門



ブラックバスが釣れるポイントは、ここ北部Aでは早川水門、七里浜、深良水門、亀ヶ崎、神宮の5ヵ所。いずれも水辺近くだ。これ以外のところでは釣れても外道だけ。ポイントは的確に。それからキャスティングをミスるとラインを切ったり、ヒットしにくくなるから気をつけよう。僕は亀ヶ崎のポイントが好きだ。

魚の疲労度

魚がヒットしてファイトを続けていると魚のほうも疲れてくる。魚が疲れるとどうなるかというと、走ることが少なくなって、走る距離も少なくなるんだ。この疲労度は右のように4段階のグラフィックで画面左下に表示される。これを見ながらサミングでねばって、骨になったらリールを巻いて引き寄せるんだ。





カセット／ナツメ／11月10日発売／￥5500

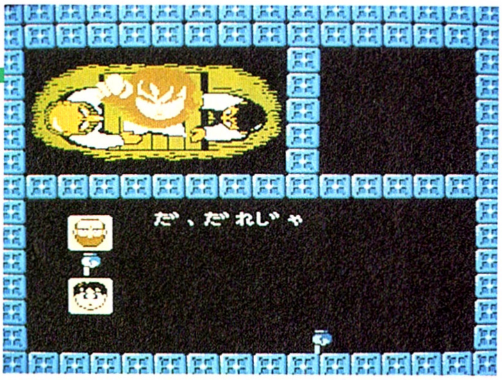
TOUHOUKEN-BUNROKU

東方見文録

近ごろ辛口のゲームが少ないとおナゲキのアナタ（古いなあ）に新規参入ナツメが贈る、任天堂も腰をヌカした毒ガス（死語）ギャグ満載のスーパーヒューマニックロマンアドベンチャーゲーム「東方見文録」、登場だ！

文／ウサンクサー山田

ドエラいゲームがやってきた!!



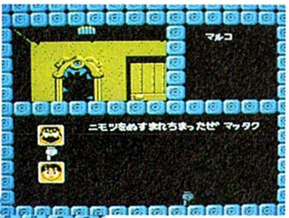
今までの推理アドベンチャーゲームが、西村京太郎や山村美沙の小説だとすれば、この「東方見文録」はビートたけしのスラップスティック文学のようなモノだといえよう。ただし、ただメチャクチャなだけではナイ。シナリオの背景には「東方見聞録」における歴史上の大きなデキゴトがデンと存在していて、ヒジョーにアダルトなゲームに仕上がっているといえよう。ちゅーことで、中学生以上のカタガタにゼヒやっていただきたいモノ。きっとナニか人生観に訴えかけるモノがあるハズだ。でも、宗教関係のヒトはやめとこう。ナゼかって？　それは……。



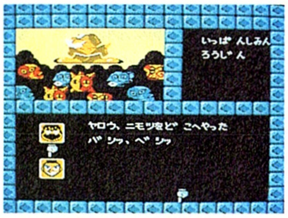
あ、ちなみに左の写真はコンティニューのパスワードだよ。これを見てナニかくるものがあったヒトはこのアトも続けて読んでみてミテ。

⊙第一章　アークルのまちへ

時は1275年、所はベニス。そこではあの「東方見聞録」の著者として名高いマルコ・ポーロがキリスト教布教の旅をしていました。そこへ突然現われた未来の日本からタイムマシンでやってきた学生〝東方見文録〟モロモロの事情によって２人は一緒に冒険をするコトになるのですが……。



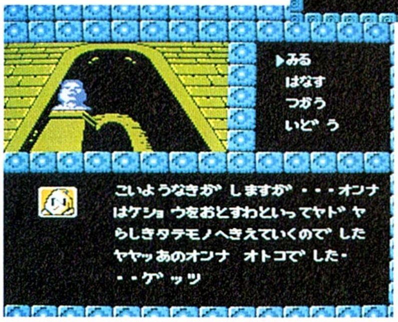
◀目を覚ますと、ナント荷物がない。ドッドロボー



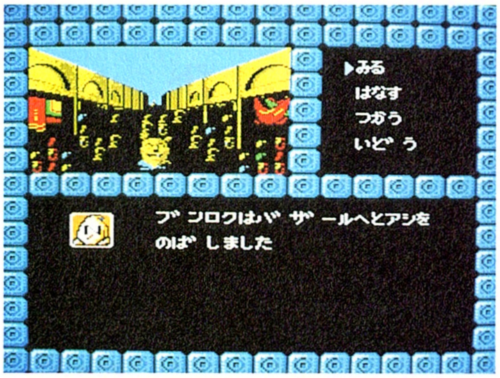
◀残された手がかりをモトに市場へ乗り込む文録



▲アークルの町に着いたマルコと文録、陽もくれて今夜の宿を探していると、ナニやらアヤシゲな女が……よく見りゃスネ毛が濃いし声も太い。ゲッ



▲スサマジイ構図で再び登場の宿屋の主人。気味は悪いがしかたなく、カクゴを決めて「ローズの間」に一泊する２人であったが……

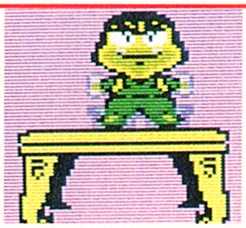


◀床に残った大きな足アトと、破られていた小さな窓から、荷物ドロボウは大足の小男と断定した文録、それらしき男に鉄拳制裁だあ！

おもな登場人物

壮大な歴史アドベンチャーでもあるこのゲーム、登場人物の中には歴史上実在したヒトも多い。世界史のオベンキョウにも役に立つこのスバラシさ。ロマンだなあ。

東方見文録



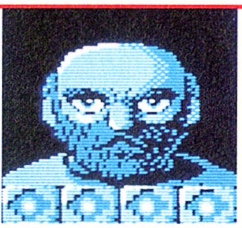
▲東南アジア大学歴史工学部旅行学科４回生。自ら開発したタイムマシンに乗り、黄金の国と呼ばれていたころの日本でひともウケしようと1275年の世界へやってくる

マルコ・ポーロ



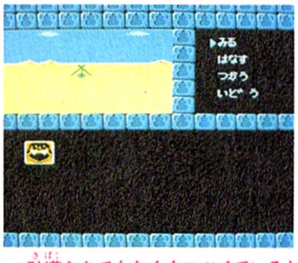
▲キリスト教の伝授のため、元国の王、フビライ・ハーンの命をうけて旅する少年。どういう因果か文録と出会い、共に元国をめざすことになるのだが……

ニコロ・ポーロ

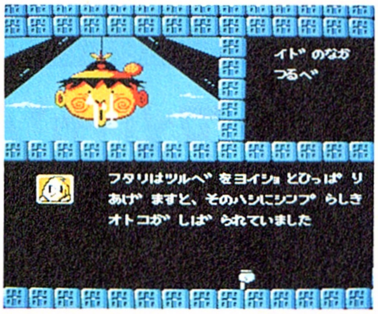


▲マルコの父親で、マルコに同行していたが、文録のトートツな出現に腰をぬかして下半身不随になり、旅を断念。マルコと文録に自分の使命を押しつけるのだった

文録がボコボコにタコなぐりにした大足の小男が実は法王候補のデオパルト様と判明、オソレいるマルコと文録にデオパルト様は、エルサレムの聖墳墓教会にあるテリストの墓に行って、「聖なる油」を取ってこいと命ずるのでした。エルサレムへむかう2人を待ちうけるモノは、はたして……宿屋の主人でありました。さあ、2人は油を手に入れるコトができるのでしょうか？



▲砂漠をあてもなくウロツイていると小さな井戸を発見したぞ。ラッキー



◀井戸の中にはヒトがいた。このヒトにデオパルト様の手紙を見せると……

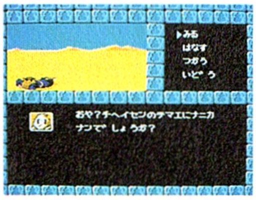


▲コウゴウしいキリスト様の像。だがこの後、世にもオソロシイ出来事が……

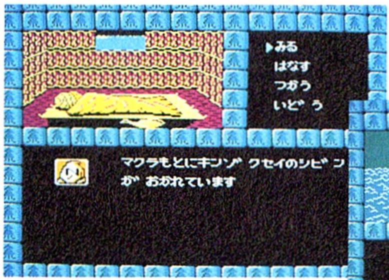
⊙第二章　ああホルムズ

布教に必要な「水晶の器」と「信任状」を手に入れたマルコと文録は、ニコラスとウイリアムズという2人の神父と共に、新たな目的地ホルムズへむかって旅立ちました。が、途中で山賊パシャイの襲撃にあい、一行はチリヂリになってしまうのでありました……。

▶山賊に襲われ、ミンナとはぐれてしまったマルコ。オヤ、人が倒れて……







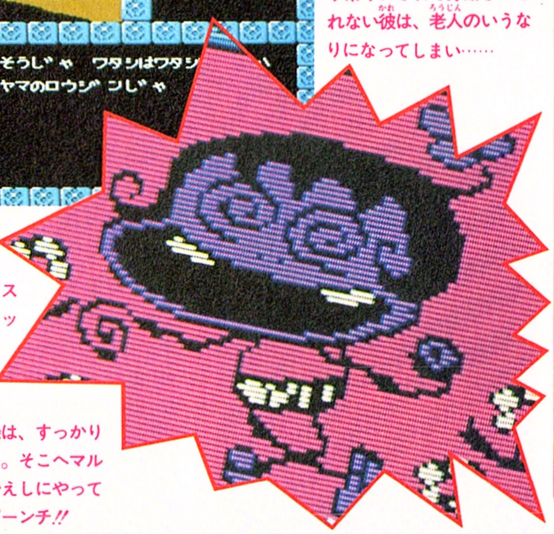
◀山の老人だと思ったら、どうもヒトチガイで海の老人だった。このヒトはネタキリ老人らしく枕もとにはシビンが……



▶老人のトコロへ連れてってくれた親切な船頭サン。親切なのはいいケド、アイヤー船がシズむシズむシズむー!! チンボツだ



◀マルコが大変なそのころ文録はというと、正真正銘の山の老人につかまってしまっていたのでした。サカサ吊りにされて身動きのとれない彼は、老人のいうなりになってしまい……

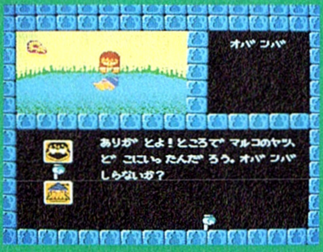

▶山の老人のアジトはこの世の楽園だった！　クスリ入りのサケをタップリ、クイモノをタラフク、ビジョをヤマモリあたえられた文録は、すっかり洗脳されてしまう。そこへマルコが荷物をとりかえしにやってくるのだった。ピーンチ!!

この後もスゲエ

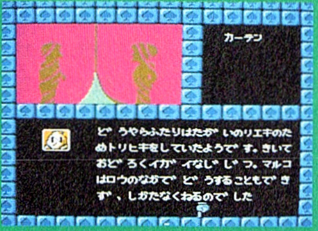
というワケで、今回は2章まで。この奇想天外、支離滅裂、奇々怪々、焼肉定食なこのシナリオは全部で5章。文録とマルコはフビライ・ハーンに会うコトができるのか？　そして夢の黄金郷ジパングにはいったいナニが待っているのだろうか？　うーんスゴイ。



▲ルビーの産地バダフシャンには、ナニやらミョーな王様がいた

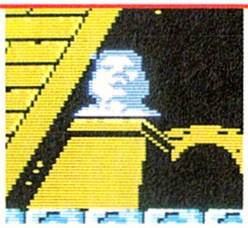


▲途中立ちよった村で熱波の嵐シムールにまきこまれ、2人はまた離れバナレに

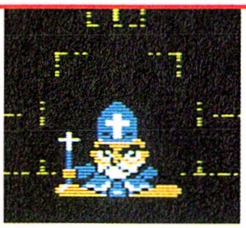


▲そのころマルコは……またも現れた山賊パシャイのアッと驚く意外なインボー

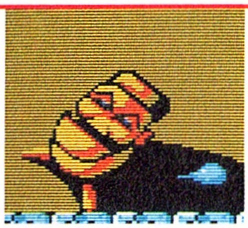
宿屋の主人


▲アークルの町で、マルコと文録が泊まる宿屋のアルジ。オンナの姿をしてはいるが実はオトコで……つまりはオカマ。マルコの布教活動を妨害しようとする

デオパルト


▲法王の選出に揺れるローマ教会において最も有力な法王候補とされる男。背が異常に低く、足が異常にデカイ。文録に荷物ドロボウの疑いをかけられてしまう

山の老人


▲ペルシアの山奥に居城をかまえ、人々をさらってきては洗脳し、人殺しをさせるという悪質老人。実はあの宿屋の主人の父親であるというこの意外なジジツ

海の老人


▲ホルムズの海の小島で一人寝たきり生活をしているアラビアのオジイサン。性格はナカナカやさしく、マルコにアラジンの魔法のランプをくれる



カセット／ケイ・アミューズメントリース／11月11日発売予定／¥5500

AMERICAN FOOTBALL TOUCH DOWN FEVER

アメリカンフットボール タッチダウンフィーバー

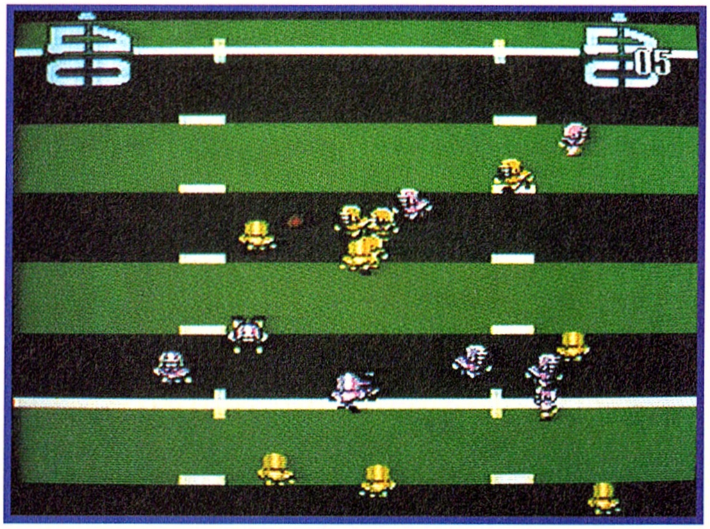
太平洋のアチラじゃ大人気のアメフト、でっかい男たちがガンガンぶつかり合う迫力のシーンに、陽気なアメリカ人たちは酔いしれちゃってるのだ。キミもこのゲームで、あの〝タッチダウン〟の快感を体験してみないか。

文／ニョクマム古橋

アメフトのルールは単純メーカイ、だから楽しいのだ

てなわけで、アメフトなのだ。もともとこのスポーツは、ルールが単純なだけに、ゲームにはしやすかったはず。ゲーセン版では、ボール状のローラーを手で必死に回して選手を動かすやつがあったけど、今回のファミコン版では、選手の動きは✚キー。で、フォーメーション（攻撃や防御の作戦パターン）はほとんどコンピュータにオマカセってな具合に仕上がってる。なんたってこのフォーメーションの数が100種近くあるっていうんだから、この設定は正解なんだろうね。

一応、ルールについて簡単に触れとくと、まず、選手はオフェンス（攻撃）とディフェンス（守備）に分かれる。4回の攻撃中にボールを10ヤード進めることができれば、再度、4回の攻撃権を得られる。これが進めなかったり、ボールをカットされたりすると攻守交代〝ターンオーバー〟となっちゃう。要は、敵陣の奥深くまでボールを持ち込んで、最終的にゴールまで達すれば〝タッチダウン〟で得点できるわけよ。

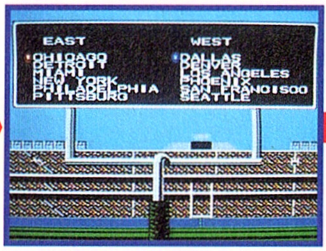


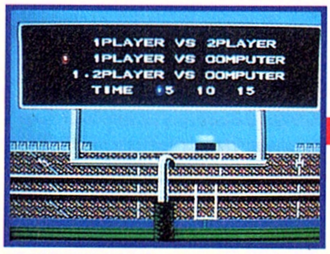
やっぱり友達とのVSモードが一番楽しめそうだぞ

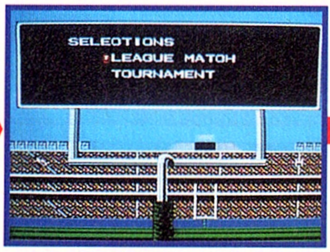
プレイモードは､2プレーヤーとのVSモード、コンピュータとのVSモード、1・2プレーヤー共同でのコンピュータとのVSモードの3種類。この中では、やっぱり友達と対戦できる2プレーヤーとのVSモードが1番エキサイトしそう。アメフトってルールは単純だけど、作戦はメチャ豊富。相手の裏をかいたり、そのまた裏をかいたりといったかけひきが、なっかなか面白いのだ。また、試合時間も、5分、10分、15分のどれかを選べるぞ。

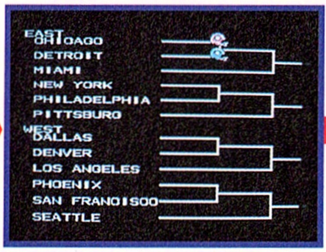
ゲームモードは、リーグ戦とトーナメントの2種類。対コンピュータでやるんだったら、やっぱトーナメントがおすすめ。チームはEASTとWESTでそれぞれ6チーム、計12チームがあるから、この中から好みのところをセレクトしようね。

で、いよいよ第1クォーター開始。ゲームはまず、キックオフから始まる。高く上がったボールをキャッチしたらオフェンスのチームはひたすら走って相手のゴールを目指すことになるんだ。











ゲームはクォーター（4等分）制なのだ

ゲームは、第1クォーター、第2クォーター、第3クォーター、第4クォーターの4つに分かれている。クォーターっていうのは英語で〝4分の1〟っていう意味。〝4分の1〟のセクションが4つ集まって1つのゲームが成り立っているわけだね。それから第1と第2、第3と第4の間にはコートチェンジが、第2と第3の間にはハーフタイムがある。このときにはマスコットとチアガールによる応援合戦も見られるぞ。で、第3からは後半戦。前半を先攻したチームのキックオフでゲーム再開ってわけね。

	前半					後半		
キックオフ	第1クォーター	コートチェンジ	第2クォーター	ハーフタイム	キックオフ	第3クォーター	コートチェンジ	第4クォーター

ゲームの作戦司令官＝クォーターバックはキミだ！

クォーターバックはチームの花形のポジションだ。そのときの状況によって、フォーメーションを組み立て、敵にひとアワふかせてやるのがその役割。いわば、チームの"頭脳"だね。もちろん、このゲームのクォーターバックはキミ自身。前述したように、フォーメーション選択はコンピュータがほとんどやってくれるけど、基本的なことは自分でやらなきゃならないし、状況判断を下すのもプレーヤーの腕のみせどころになる。けっこう奥が深いぞ。

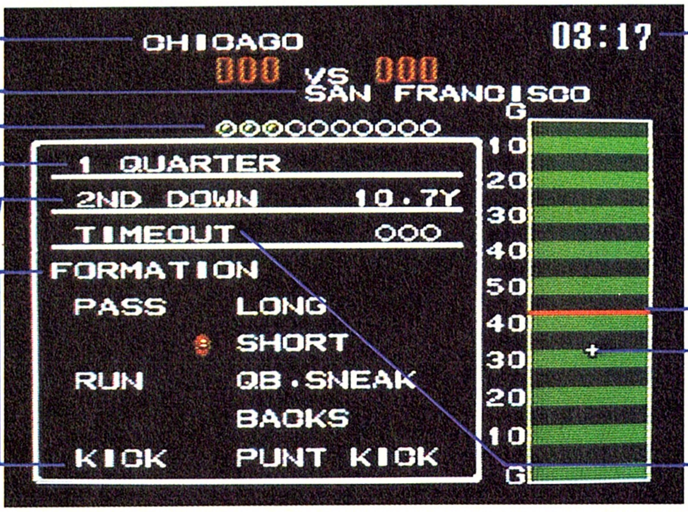
対戦チーム名と得点　自分の（1プレーヤーの）チームが上に、相手の（2プレーヤーの）チームが下に表記。中央が得点

作戦会議のタイムリミット　フォーメーションを決める作戦会議は10秒以内で行わないといけない。左からライトが点燈する

クォーター数　現在、いくつのクォーターなのかが表示される。最終第4クォーターで負けてたら、ギャンブルも必要かも

ダウン数　4回の攻撃は、最初が1ST Down、次いで2ND、3RD、4TH Downとなる。4TH Downまで10ヤード進まなきゃね

フォーメーション選択　フォーメーションの決定では、パス、ラン、キックの攻撃のうち、どれかに決めないといけないのだ



クォーターの残り時間　ゲームの初めに選んだ5分、10分、15分がそれぞれのクォーターのマックスの時間だよ

次の1STダウンの位置　このラインまでボールを進めれば、1STダウン。4回の攻撃でここまでボールを進ませなきゃね

現在位置　ここが現在ボールがある位置。ここから上記した次の1STダウンの位置までの距離を、残りの攻撃の間にクリアしなきゃいけない。例えば2NDダウンで2ヤード進んだら、（10－2＝8）で、残り3回の攻撃で8ヤードのゲインが必要なわけよ

タイムアウトの回数　攻撃の残り時間が少なくなっているとき、作戦を考える間、一時的に時間を止めることができるのだよ

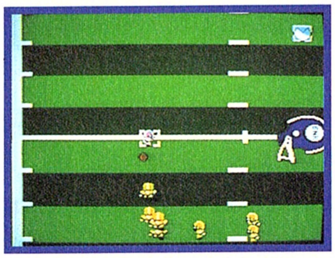
◉フォーメーションを使い分ける

フォーメーション選択は、大きく分けて、パス（PASS）、ラン（RUN）、キック（KICK）の3つ。それぞれのアクションを行う上で、1番有利なフォーメーションをCOMが選んでくれるのだ。

PASS	**LONG** 長いパスが通りやすい	RUN	**QB-SNEAK** ＱＢがボールを持って走りやすい	KICK	**PUNT** 相手の攻撃を後退させるキック
	SHORT 短いパス攻撃が有利		**BACKS** バックスがボールを持って走りやすい		**FIELD GOAL** 得点を狙うためのキック

PASS　ビッグ・ゲインを狙うならパスっきゃない

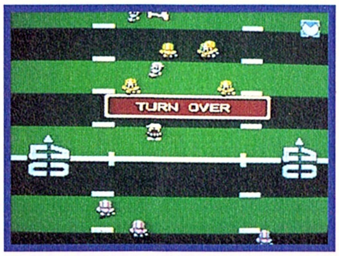
ラグビーとアメフトの最大の違いはパス。ラグビーは前方へのパスが認められないけど、アメフトは１回に限りＯＫなのだ。だから、何10ヤードものビッグゲイン（ボールを大きく進めること）を狙うなら、ロングパスを繰り出すに限るぞ。また、相手チームを惑わすために、逆サイドへの横パスも時には有効だ。ただし、インターセプトだけには注意しないとダメだよ。



▲パスが成功したら、レシーバーはタックルをかわして一目散に敵陣へ走り込もう



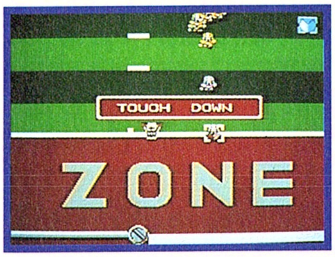
▲パス失敗でボールを落とすと〝パスインコンプリート〞。１回分の攻撃を損しちゃう



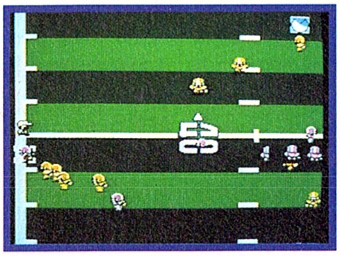
▲ボールが空中にある間に敵にカットされるとインターセプト。攻守交代のハメに……

RUN　地道に確実にファースト・ダウンを足で稼ぐ

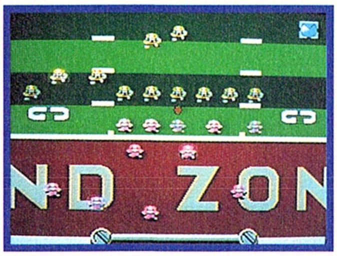
ランは、パスほどのゲインは狙えないけど、インターセプトされることがないから確実性はある。1STダウンまで残り１ヤード、なんてときは、危険を犯してまでパスで攻める必要はないよな。ランでも２ヤードぐらいまでなら、まずボールを進めることができるから、基本的にはこのランを多用して走りまくろう。もちろん、時間がないときはそれなりの状況判断が必要だぜ。



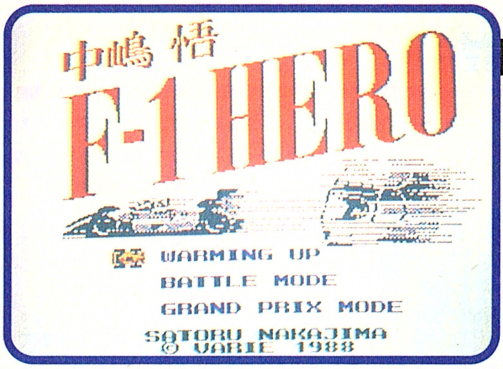
▲タッチダウンまであともう少し、なんてときは、確実にランで決めちまおうぜ



▲残り時間が少ないときは、サイドラインへと走り込めば、時間を止められるぞ



▲いくら地道に、といっても、４回の攻撃で10ヤード進めなきゃ元も子もないからね



中嶋悟F-1ヒーロー

今年も、もうすぐ日本にＦ１がやってくる。気になる現時点での結果は、セナが個人優勝決定、プロストとともにマクラーレン・チームの圧勝。中嶋選手は15位。現実の世界のカベは、かなりキビシイ。頑張れ、中嶋っ！

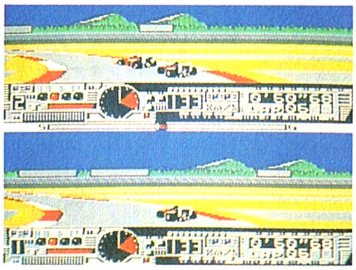
文／S－MAN

レースはスパルタンなものでありたい

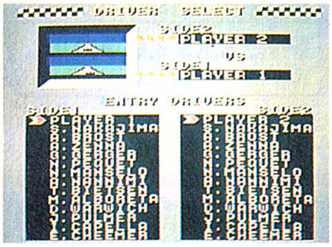


Ｆ１。モータースポーツファンならずとも、必ず耳にしたことのある言葉だろう。この世で、最もポピュラーかつグレートなカーレースのことである。

今までにも、Ｆ１を素材にしたカーゲームは数多くあった。しかし、それはＦ１のマシンを素材にしたというだけのものにすぎなかった。コースレイアウトは、架空のサーキット。数値だけのマシンバリエーション。シフトワークやハンドリングのシビアさは皆無。「誰でも簡単に楽しめる」Ｆ１マシンなんて、どこの世界に存在するのだろう。ゲームの世界とはいえ、もっともっとスパルタンなレースがしてみたい……。そんなモータースポーツファンの熱きラブコールに答えるべく、このゲームは誕生した。世界最高のカーレース・Ｆ１ＧＰＸ全16戦を、超エキサイティングにシミュレートしてくれる、ゲーム史上初のスーパーレーシングゲームマシンなのだ！



▶バトルモードは、2台同時走行が可能。友だち同士で、エキサイティングに対戦できるぞ！



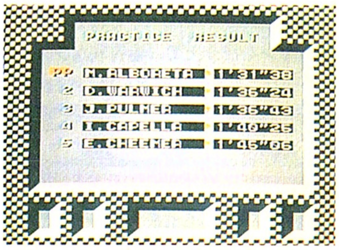
▲出走者は、１Ｐ・２Ｐとも、自分を含め総勢14名のドライバーから選択できる



▲モードは３種類。最初はWARMING UPモードで、中嶋選手とともに練習に励もう



▲GRAND PRIXモードのレベル１。キミの最初のライバルはM.アルボレータだ

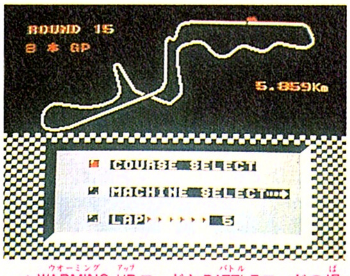


▲PRACTICE RESULT（予選結果）は、アルボレータの1'32"45。さぁスタートだ

本物を忠実にコピーした16種類のサーキット

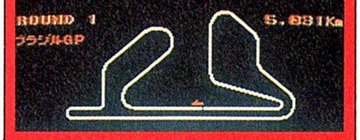
実際のＦ１レースは、年間16戦行なわれる。世界各地の一流サーキットを転戦するのだ。もちろん、中嶋選手のホームグラウンド、日本の鈴鹿のサーキットも、その中に加わっている。このゲームは、これらの実際のサーキットをモデルにした、個性豊かな16のコースが用意されているんだ。

ここで、メインゲームのGRAND PRIXモードについて軽く説明しておこう。これは１Ｐ専用で、年間16戦のシリーズポイントを賭けて戦う。ポイントを稼いで８人のライバルをけ落とし、最後に中嶋選手と優勝を争うシステムだ。

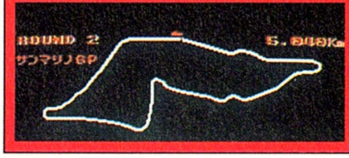


▲WARMING UPモードとBATTLEモードの場合は、最初に自分の走りたいサーキットを選択できる。GRAND PRIXモードはＲ１からだ

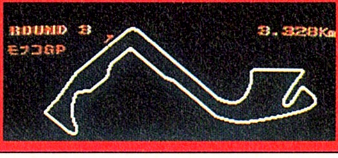
ROUND 1 ブラジルGP 5.031km



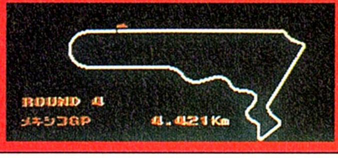
ROUND 2 サンマリノGP 5.040km



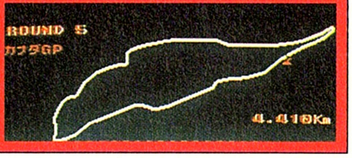
ROUND 3 モナコGP 3.328km



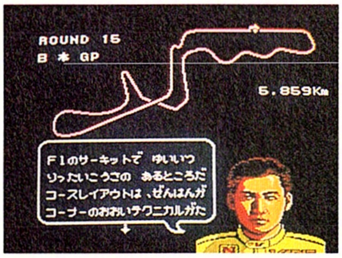
ROUND 4 メキシコGP 4.421km



ROUND 5 カナダGP 4.410km



最大のライバル、中嶋選手が自らアドバイスしてくれるぞ



このゲームの最大の特徴は、練習時(WARMING UPモード)に、中嶋選手が自らコーチとしてアドバイスしてくれるということだ。コースの紹介とともに、コーナーでの注意点や、速く走るための攻略法を伝授してくれるのだ。コース上の各ポイント（残念ながら全部ではないが）をしっかり頭の中に叩き込んで、1秒でも速く走れるように、日夜トレーニングに励もうではないか。

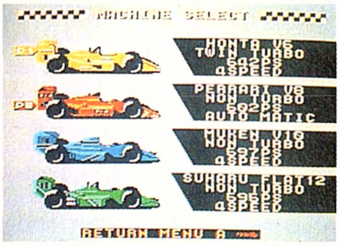
F1GP第15戦日本GP
SUZUKA CIRCUIT

例として、我が日本が誇る国際サーキット、鈴鹿を挙げてみた。全長5.859kmのコースには、途中立体交差があるのが特徴だ。F1ばかりでなく、毎年数々のビッグレースが開催される。



▶各ポイントを、彼自身が順を追ってアドバイスしていってくれるのだ

4速ミッションのスーパーマシンを操れ！



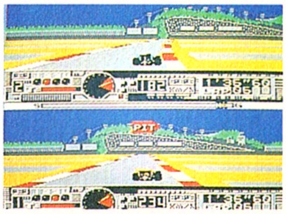
▲GRAND PRIXモード以外でなら、4種のマシンの中から好きなマシンを選択できるのだ。なぜかAT車もある親切設定だ

F1マシンは、まさにモンスターと呼ばれるにふさわしい車だ。来年はレギュレーション変更で全てノンターボ車になるとはいえ、600PSを上回るそのパワーは凄まじい。素人では、まず走らせることすらできないシロモノだ。ゲームになっても、その過激さはしっかりと受け継がれているので、心してかからなければならないだろう。

今までのゲームにはなかった、シフト（ギア）操作。このシフトワークが勝利の決め手といっても決して過言ではない。車速に対して最も適切なギアを使わないと、マシンは思うように走ってはくれないぞ。ローで走り始め、100km/hを越えたあたりでセカンドにシフトアップ。車速が上がるに従って、トップ（4速）までシフトアップできる。コーナリング時には、シフトダウン&ブレーキングで十分に車速を落とすのだ！



◀コーナーに近づいてくると、警告表示が現れる

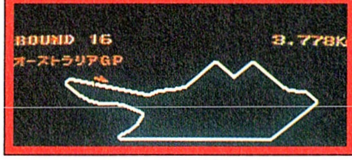


◀1ラップ（1周）するごとにピットサインが……

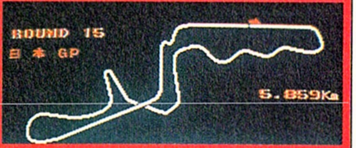


◀ピットに入ると、タイヤ交換ができるのだ

ROUND 16 オーストラリアGP 3.778km



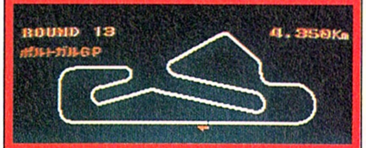
ROUND 15 日本GP 5.859km



ROUND 14 スペインGP 4.218km



ROUND 13 ポルトガルGP 4.350km



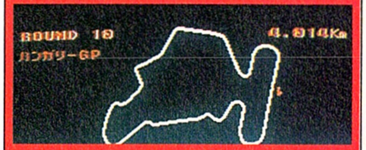
ROUND 12 イタリアGP 5.800km



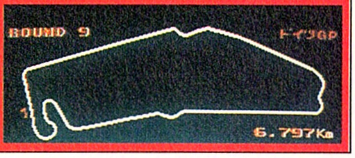
ROUND 11 ベルギーGP 6.940km



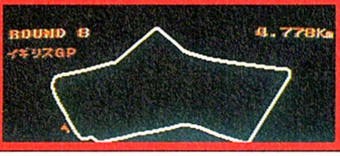
ROUND 10 ハンガリーGP 4.014km



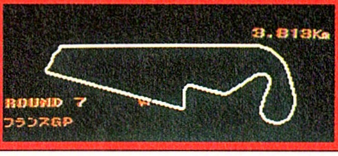
ROUND 9 ドイツGP 6.797km



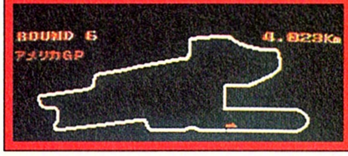
ROUND 8 イギリスGP 4.778km



ROUND 7 フランスGP 3.813km



ROUND 6 アメリカGP 4.023km





任天堂 ファミリーコンピュータ™
RPGとなって今よみがえる!!
伝説を創りし男たち!
天空につらなる七つの星
すなわち〃北斗七星〃のもと
二千年の永き間に渡り
営々と受け継がれてきた
恐るべき暗殺拳があった
その名も『北斗神拳』
北斗現れるところ乱あり
世紀末救世主伝説の
凄絶な闘いがいま始まった
新世紀創造 凄拳列伝
北斗の拳3
東映動画より発売予定
希望小売価格6,200円 2メガROM使用
東映動画株式会社・映像事業部 〒160 東京都新宿区5-17-11 白鳳ビル ©武論尊・原哲夫／集英社・フジテレビ・東映動画 ファミリーコンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。

好評連載

シミュレーションゲーム入門講座

最新ゲーム紹介編

ウォーSLGファン待望の大戦略がついに発売されたね。さっそくハマリまくってる人も多いんじゃないかな。これからの季節はSLGにピッタリ。ファミコンウォーズとはひと味違う、本格派の戦術SLGを、じっくり腰をおちつけて、心ゆくまで楽しんでしまおうぜ！



大戦略

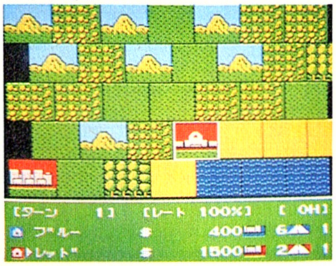
ボーステック	¥5900	10月11日発売	カセット

大戦略に登場するマップは、全部で30。そのどれもが、独自の特徴をもっている。そこで今回は、大戦略の全マップを紹介してみようと思う。よく読んで、戦術を練る時の参考にして欲しい。まずは、カントウウォーズの完全攻略からスタート！

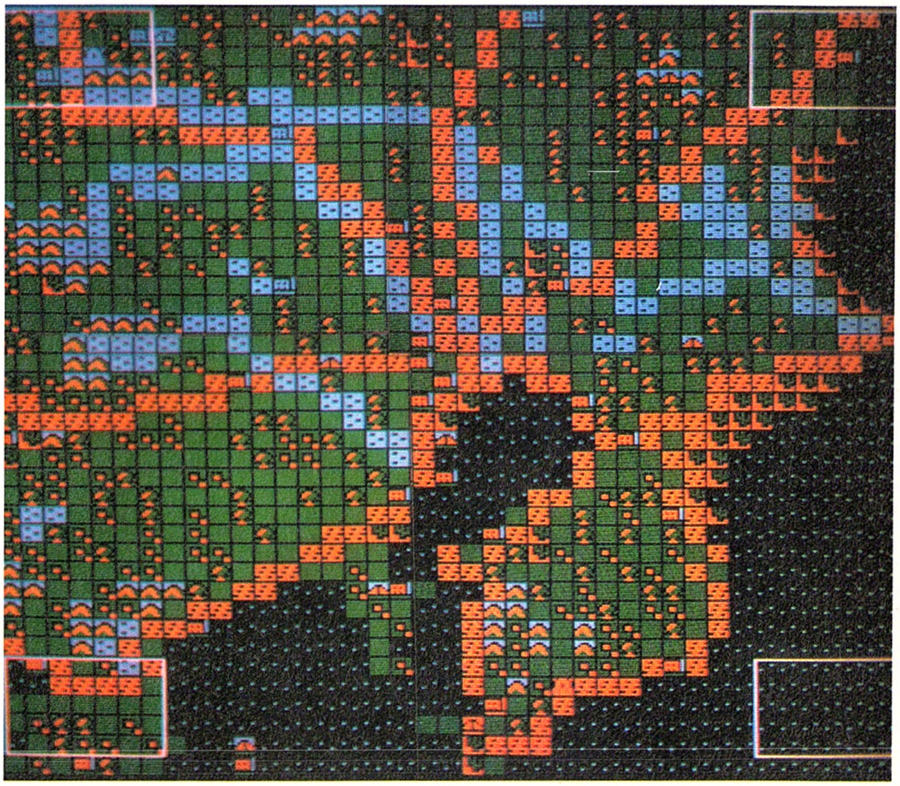
◈カントウウォーズを例に基本戦術を考えてみよう！

まずは地形を読む

いつも言ってることだけど、プレイする時は、まず初めにマップをよく見ることが大切だよ。地形を読んで、どこに前線を張るか、とか、どんなルートで攻めて行くか、といったことが、スグに頭の中に浮かぶようにしなくちゃいけない。カントウウォーズの場合、東京のあたりで最初の攻防が起こるのは目に見えて明らかだね。中立都市が固まってるので、一刻も早く抑えておきたい。できるだけ最短ルートを通って移動することを心がけよう。前線では、河川を障害物として利用するとイイぞ！

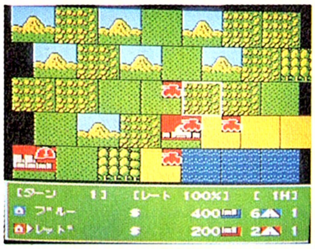


◀マネーは100に設定して、後攻のレッド軍でプレイ。最初の都市数でちょっとだけ不利なのだ

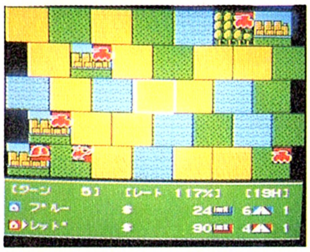


STEP 1 最前線をめざして一気に進め！

さあて、それではいよいよ戦闘開始！ まず最初の目標は、東京付近の都市群を制圧して前線を張ってしまうこと。そのためには、途中にある中立都市はとりあえず無視して、一気に進んでしまおう。何よりもスピードが要求されるので、ここはAMX-10の出番だね。占領部隊も、イロコイスで輸送してすばやく送りこまなきゃいけないぞ。それでも、どうしても占領部隊の到着は遅れてしまうので、先に前線に到着したAMX-10を都市の上においてしまおう。こうしておけば、とりあえず敵に占領されることはないからね。そして、何とか占領部隊が到着するまで、敵をくい止めておくのだ。まずは質より量で、AMX-10をドンドン投入して守りきることだ。



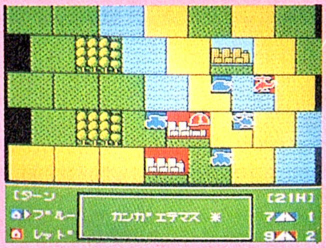
◀最初のターンでは、歩兵とイロコイスの他は、AMX-10をできるだけ生産しよう。まずは、前線を張ることが大切なのだ



▶川によって、敵の侵攻ルートは限られてくる。川の切れ目や橋などを確実に抑えておけば、そう簡単には侵入されないぞ

拠点防御を行う

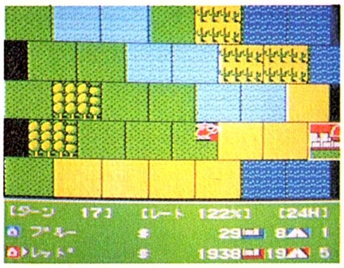
少数の部隊で敵の主力部隊をくい止めなくてはいけない時は、地形を最大限に利用しよう。山岳や川を障害物として使い、こちらは防御率の高い場所に部隊を配置するんだ。敵のルートを1点に絞り、1台ずつ確実につぶすようにしよう。この時、戦線の後方には、必ず予備の部隊を控えさせておくこと。



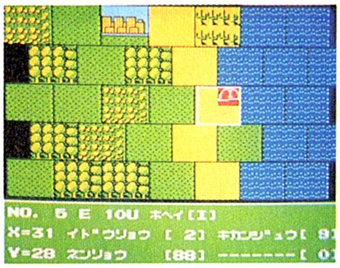
◀ひとつのユニットが3つ以上の敵に攻撃されないように注意

STEP 2 中立都市を確保せよ！

AMX-10と前線への占領部隊を送り出したら、そろそろ他方面にある中立都市を占領しに行こう。初期設定が不利なレッド軍としては、序盤で少しでも早く、ひとつでも多く、中立都市を占領しておきたいからね。そこで占領部隊は同時に2方向に向けて送り出そう。一方は、イロコイスで神奈川方面に、もう一方は、輸送車で外房から銚子方面に向かわせるのだ。両方向とも、とりあえずはCOMの侵攻ルート外なので、護衛の部隊はいらないだろう。燃料だけに気をつけて、中立都市をひたすら占領しまくればイイのだ。ひと通り占領し終ったら、両部隊とも前線に送りこんでしまおう。



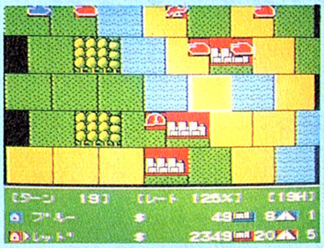
◀歩兵が3ターン以内で行ける距離に都市があるなら、乗車させないで移動したほうが早いのだ



◀銚子方面に向かった部隊は、そのまま北上させて、茨城方面から敵首都に向かわせてもイイね

重要都市を見極める

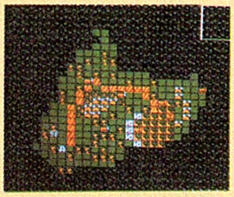
序盤では、いかに早く、多くの都市を占領するかがポイントだね。ところが占領しても、守っておかないと敵に奪われてしまうおそれがある。とはいっても、すべての都市に守りをおいておくわけにはいかないだろう。そこで、戦略的に重要な都市を見極めて、そこにだけ守りの部隊をおくようにしよう。



◀最前線の都市を守れば、それより内側の都市はまず安全だ

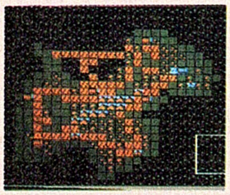
21マップ ワンポイント攻略

スモールアイランド



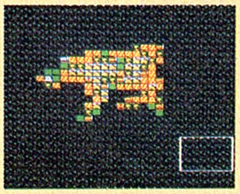
小さい島だけど、地形は変化に富んでいるので初心者の練習にピッタリのマップ。地形的には、中央の山岳と河川がポイントになる。山岳地帯の南にある都市を抑えることが勝利のカギだね。

ケープマップ



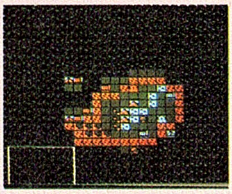
中央にある山脈によって、右回りと左回りのふたつのルートに分けられる。山脈の南側に中立都市が多いので、主力部隊はそちらに向かわせよう。最終的には、両側からはさみうちにすればイイ。

ショウドシマ



攻めるにしても守るにしても、山岳地帯の間を通る細い道路がポイントになってくる。都市数で勝るレッドがかなり有利。ブルーは序盤で、少しでも多くの中立都市を確保したいところ。

ミニマップ



河川をはさんで、両軍の首都が接近しているので、決着は早いだろう。先攻のブルーが、都市数も多く明らかに有利。一気に攻めこもう。レッドは首都の守り優先。中立都市を抑えて戦力を整備。

サド



島の横はばが狭いうえ、中央には山脈が連なっているので、移動路の確保がムズカしい。やたらと部隊を生産しても動きがとれなくなるだけだぞ。中央にある都市を、いかに早く抑えるかがポイントだね。

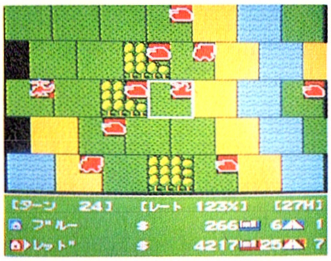
アワジシマ



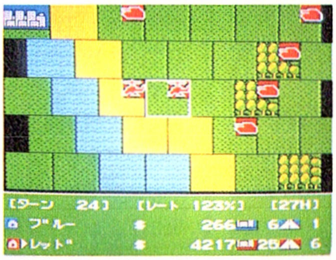
中央に長く横たわる山脈のため、移動路が完全に分けられている。首都近辺が広々としているので、ブルーにとっては攻めやすく、逆に首都に近づくにつれて狭くなるため、レッドにとっては守り易い地形だね。

STEP 3 2重・3重の進攻ラインを敷け

中立都市を占領している間にも、前線には次々と後続部隊を送ることを忘れてはいけない。初期設定で、経済的に有利なブルーは、早いうちからレオパルドⅡを投入してくるハズだ。こちらも、経済力が高まるのを待って早目にレオパルドⅡを前線に送り込みたいところだね。まぁ、神奈川方面と房総半島にある中立都市をひと通り占領しちゃえば、経済力はかなりのものになるからね。それまではガマンの子といったとこでしょうか。あとはレオパルドⅡを量産して前線を少しずつ押し出していけばイイぞ。敵は占領できる中立都市が少ないので戦力はたいしたことない。そのまま、首都近辺までは押しきれるぞ。



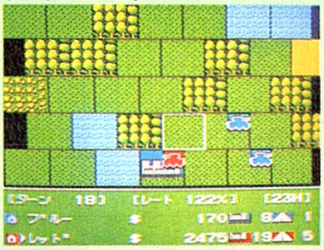
◀前線の部隊を押し出す時は、必ずその後方にも部隊を置き、補給の時に穴をあけないようにしよう



◀このへんで、そろそろ航空部隊を投入したい。ヒューイコブラを2、3部隊まとめて送ると効果的

無理な行動は控えよう

部隊の受けるダメージを、できるだけ少なくするために、無理な行動は控えたいものだ。部隊のダメージを少なくすることは、軍事予算を節約することにもなる。無理な前進や、無理な戦闘は、できるだけ避けなくてはいけない。無理をしないとゆーことは、戦術の基本でもあるのだ。



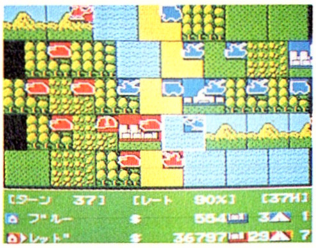
◀単独行動なんて無理もいいとこ。安全な場所なら別だけど

STEP 4 詰めはあせらずじっくりと！

このまま、一気に敵の首都をおとしたいけど、そうもいかない。なぜなら、こちらが首都近辺まで攻めこむと、敵サンは完全に守りに入って、首都のまわりに続々と部隊を配置し始めちゃうからね。それに、こちらとしても、ここまで進んでくる間に相当なダメージを受けてるハズだよ。首都がま近になったらいったん戦力を整えて、それからじっくりと攻めていこう。まずは、敵首都をとり囲むような包囲網を敷くのだ。そして、その包囲網を少しずつせばめていこう。あとは、物量作戦で敵の部隊をひとつずつ、確実につぶしていけばイイ。この時、包囲網の後方には補給車を2、3台待機させておくこと。攻防戦が長びくと、補給は欠かせないからね。



◀首都近辺の都市は、なるべく早目に抑え、敵が生産できないようにしてしまおう。あとは、着実に敵の部隊を減らせばイイ



▶ここまで部隊が密集してくると、手順を考えて動かす必要がある。空いたヘックスは、必ず抑えるようにしよう

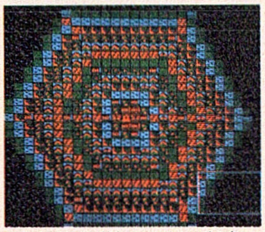
補給に気を配れ！



▶前線では補給や補充は欠かせない。補給路の確保を怠るな！

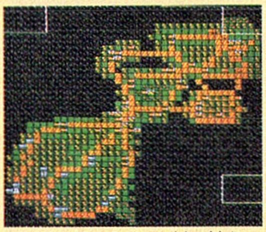
燃料や弾薬の少なくなった部隊や、戦闘で消耗した部隊は、なるべく早めに補給や補充を行うこと。ユニットチャートで、こまめにチェックして、早めの補給を心がけよう。補給して戦闘を繰り返せば、部隊の熟練度がアップする。補給を上手に行うことは、戦力を上げることにもつながるのだ。

ヘクサゴニー



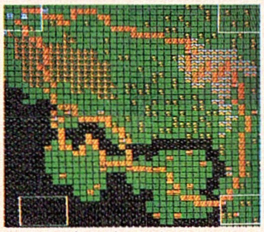
六角形の中心にレッドの首都が、最も外側にブルーの首都がある。両軍の首都を一直線に結ぶ道路が通っているので、この道路を中心に激しい攻防戦が予想される。地形に左右されずに移動できる部隊の運用が、カギになりそう。

アイランドキャンペーン



中央の狭い部分で、島は南部と北部に完全に2分される。その中央部に集まっている都市を、先に制圧したほうが戦局を有利に進められることはマチガイない。最初から圧倒的な経済力を持つブルーが、非常に有利だ。

ラストウォー



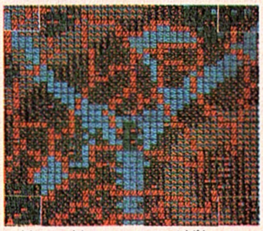
地形の大部分が平地なので、移動はかなり楽に行える。島と大陸を結ぶ島が重要なポイントになっている。とはいっても、最初から経済力に圧倒的な差があるうえ、中立都市が少ないときてるから、ブルーの勝利は絶望的ともいえる。

シーサイドバトル



両軍の首都を結ぶルートは1本だけ。そのうえ、移動路が狭いので、前線での戦力維持や補給路の確保にかなり苦労しそう。早目に中央の半島を制圧して、航空部隊を投入することが重要なポイントだね。半島に近いぶんブルー有利。

バトルオブリバー



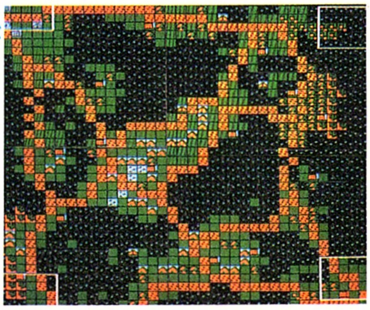
大きな川でマップが分断されている。そのため、いくつもある細い橋をどれだけ多く確保できるかがポイントになる。中立都市は、マップの左上と右下に固まっているので、部隊を振り分けて確実に抑えておきたい。

中級レベルマップ基礎戦術編

難かしすぎず易しすぎずの、手ごろな8つのマップについて基本的な戦術をあげてみたぞ。

アカペラゴ

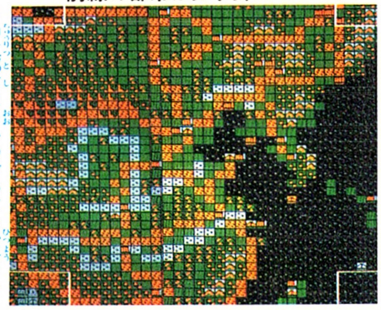
大小様々な島が橋で結ばれている。進攻していくためには、必ず橋をいくつか通らなくてはいけない。両軍ともにいえることは、守りやすく攻めにくい地形とゆーことね。ブルーもレッドも、まずは中央の大きな島を制圧することが目標。あとは、戦力を振り分けてできるだけ多くの中立都市を確保すること。あと、橋が封鎖されちゃうと、陸上部隊は容易に動きがとれなくなるので、航空部隊の投入は必要不可欠。そのためには、早めに中央の島と右上の島にある空港を抑えてしまいたい。敵を首都のある島に閉じこめることができれば、勝ったも同然だぞ。



▶広いわりには空港が少ないので注意

チュウゴクノタタカイ

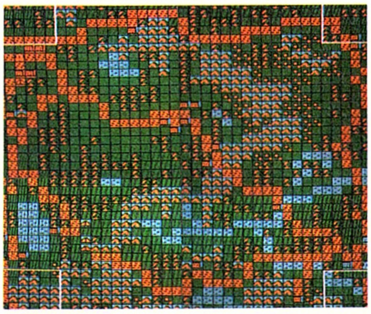
両軍の首都からのいくつもの道路が、中央に集まっている。とーぜん、最初の攻防は中央部付近で行われることだろう。ただ、中央部を制すれば、敵首都への進攻ルートは何通りもあるので、比較的楽に進むことができるハズ。つまり、序盤での攻防が勝敗を分けるといってもイイ。ブルーは早めに多くの中立都市を占領して、レッドと同等の経済力を得ることが先決だね。また、全体的に都市が点在しているので、拠点となる都市を見極めることがポイントになりそう。これだけ都市が多く散らばっていれば、補給路を気にせずに戦える。前線の都市は必ず抑えとこう。



▶中立都市は多いのであせる必要ナシ

ポイゾンニードル

マップの中央を山脈が横切っている。最初の攻防はこの山脈の切れ目で行われることだろう。3種類のルートがあるが、やはり最短距離の中央ルートを選ぶのが正解だね。山脈をバリケードとして利用するなら、山脈の内側に多くの中立都市を抱えるレッドが有利。とにかく、中央の切れ目付近にある都市群を占領することが勝利のカギになる。左右のルートから中立都市を占領させつつ、部隊を侵攻させれば、予算は増えるし、陽動作戦にもなるので一石二鳥。ブルーの場合は、中央では敵の主力をくい止めておいて、左右のルートから主力部隊を送るのが正解ね。



▶山脈を上手に利用することが大切

オイルウォー

地形の大部分が砂漠とゆー、とんでもないマップ。陸上兵器の動きは必然的に遅くなるから、速やかな展開を行うためには、航空部隊の投入が必要不可欠。主力部隊を進攻させつつ、イロコイスで兵隊を中央の半島に送り、できるだけ多くの都市や空港を制圧しよう。ただ、敵も同じことを考えるだろうから、ヒューイコブラあたりを護衛につけたい。中立都市に近いぶん、レッドがかなり有利だぞ。ブルーの場合は、マップの上部にもイロコイスで兵隊を送ったほうがイイ。この時、主力部隊の到着はかなり遅くなるだろうから、工兵を送って占領した都市を守ることが大切。



▶中央の半島での攻防がポイントだ

イングランドウォー



イングランド本島とアイルランドを結ぶ、上下2本の橋での攻防が勝敗を分ける。ブルーは下の橋から、レッドなら上の橋から主力部隊を攻めこませよう。この時、中央の小島にある空港から、航空部隊を援護に出せれば楽勝だ。

アメリカンウォー



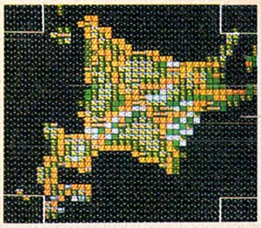
中央の平野に縦横無尽に流れる川と、中央部にある山岳地帯が重要なポイントになる。この2カ所では、地形を生かした行動をとることが大切だね。ブルーは一気に攻めこめるが、レッドは敵の侵攻を止めつつ、まずは都市占領を。

アフリカバトル



アフリカ大陸には、砂漠や山岳、荒地が多いため、陸上兵器の移動が困難になっている。点在している空港をなるべく多く抑えておき、航空部隊の投入に備えよう。マップ上部中央にある浅瀬をうまく利用して、部隊を進攻させるのだ。

ホッカイドウバトル



山岳地帯によってしきられた複雑な地形。おまけに中央には川も流れているので、足の遅い陸上兵器で攻めるよりは、山や川を越えられる航空部隊で攻めるのが得策。そのためには、数少ない空港をいかに抑えるかがポイントだ。

シモキタハントウ

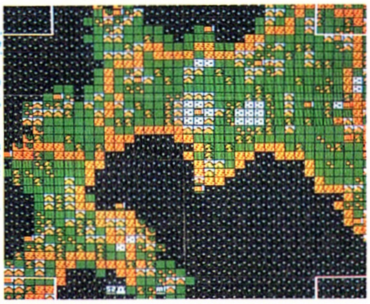


平地が多く、道路も整備されているので陸上部隊の移動はたやすく行える。全体的に中立都市は点在しているので、両軍ともまずは速い移動で着実に都市を占領していくことだ。地形的に防御が困難なので、消耗戦になることだろう。

FS79（フライデースペシャル） 大戦略完全必勝本は、3800円で好評発売中!!

ニシホッカイドウ

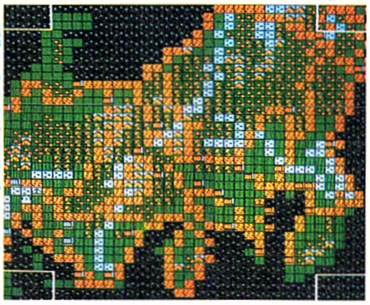
全体的に平地や道路が多く、陸上兵器の動きがかなり速い。気づかないうちに、敵の部隊が間近までせまってることもあるので、充分な注意が必要だ。地形的にも経済的にも、レッドがはるかに有利。物量作戦で次々と部隊を前線に送りこみ、片っぱしから敵部隊をたたきつぶしてしまえばイイ。それに比べてブルーは、生産できる場所がとても少ないので、苦しいところ。1度に生産できる部隊が最高でも5つしかないので、前線の維持がかなり大変だ。少ない部隊で、いかに効果的に防御できるかがカギを握っている。中央部で敵をくい止めている間に、戦力をたくわえておいて、一発逆転にかけるしかないだろう。



▶地形を利用した防御を心がけよう

トウキョウvsナゴヤ

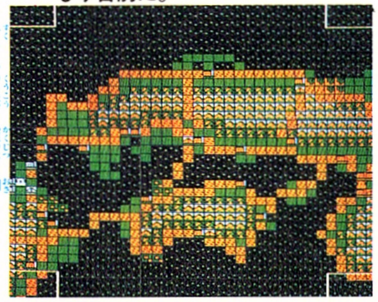
地形は変化に富んでいるうえ、各地に都市が点在している。そのため、様々な戦法が考えられるマップである。広大な日本海側の中立地帯をにらんだ、長期的な戦略が必要になってくる。海沿いは、比較的平地が多いので、両軍とも主力部隊はこのルートをとるのがいちばん。ちょうどいいぐらいの間かくで都市があるので、補給に困ることもないしね。あとは、ブルーなら日本海側に、レッドなら東北方面に別動隊を送り、少しでも多くの中立都市を確保しよう。別動隊はそのまま大回りして敵首都をめざして、最終的には首都をはさみうちにしてしまおう。また、中央の山岳、荒地地帯からオトリ部隊を侵入させるのもひとつの手だ。



▶東北・北陸方面の中立都市を狙え

セトナイカイウォーズ

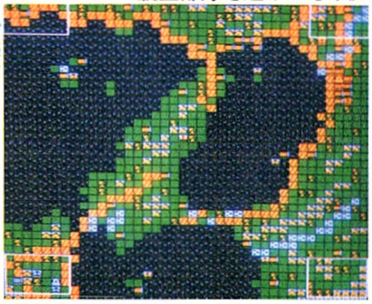
本州、四国、九州をそれぞれ結んでいる4本の橋が重要なポイントになる。橋を封鎖されると陸上部隊は動きがとれなくなるので、なるべく早めに航空部隊を投入したい。敵に橋を封鎖されたら、航空兵器で攻撃して道をきり開くのだ。戦力的には五分と五分だが、地形的には若干レッドが有利か。ブルーは九州に首都があるため、本州、四国両方向とも橋を渡らないと出ていけない。だから、部隊を一気に進攻させることができず、前線が遠くなると維持が難しくなる。その点、レッドは序盤での移動がかなり楽に行えるので、本州では前線を一気に押し出してしまおう。両軍とも、まずは四国の制圧を目標として作戦をたてるとイイだろう。四国を抑えれば、敵の首都はもう目前だ。



▶少ない空港を確実に抑えとこう

オオサカvsトクシマ

中央にある淡路島は、3本の橋でまわりとつながれているだけだ。この3本の橋の通行権を、どちらが握るかが勝敗の分かれめとなるだろう。ブルーにとっては、とにかくムズカしいマップだね。初期の都市数が少ないうえに、近くにある中立都市が少ない。ここは、とにかく速攻で都市を占領していきたい。序盤はイロコイスに工兵を乗せて、ドンドン前線に送りこもう。とりあえず都市を確保しておいてから、陸上部隊を送りこむのだ。ただし、島の右下からはむやみに攻め込むな。あくまでも、島の上部から攻め込むようにしよう。レッドは少しもあせる必要はない。近くに中立都市がたくさんあるのでいつでも占領できる。都市をひと通り占領したら、経済力にものをいわせて航空部隊を送りこもう。



▶圧倒的にブルーが不利なマップだぞ

トウキョウワンセンソウ



陸上部隊は大きく迂回するしかないので、航空部隊の運用がカギを握る。三浦半島にある都市と、東京付近にある空港をめぐる攻防が勝敗を分ける。両軍ともに、いかに自軍の都市を守りきれるかが大きなポイントになるだろう。

オオサカvsナゴヤ



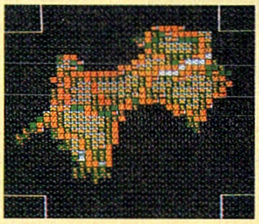
平地よりも、山岳や河川、荒地といった陸上部隊が移動困難な地形がマップの大半を占める。航空部隊の投入が必要不可欠なので、少ない空港を制圧することが、最大のポイント。首都後方に多くの中立都市を抱えるレッドが有利。

キンキウォーズ



中央にあるびわ湖と、両軍の首都近辺に連なる山地が戦略的なポイント。大阪付近にある都市群を抑えたほうが、戦局を有利に進められる。初期の経済力はレッドが圧倒的に有利。ブルーは大阪、京都の都市群を占領しないと苦しい。

シコクバトル

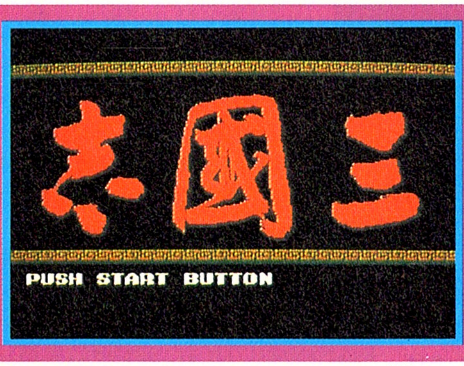


島のマップでは、やはり山脈によって勝負は左右される。中央にある平地で攻防が行われることだろう。ただ、中央部で2分されると、前線の内側に都市の少ないブルーはかなり不利だ。中央部の都市をどちらが抑えるかがポイント。

キュウシュウウォーズ



中央に広い山岳地帯があるので、進攻ルートは大きく分けられている。両軍ともメインのルートは、西側の海岸線になるだろう。部隊を両側にふり分けてもオモシロイ。天草、長崎方面には早めに兵隊を送り、都市と空港の制圧を目ざせ。



三国志

光栄	¥9800	10月31日発売予定	カセット

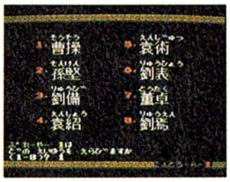
さあ、いよいよ三国志の発売が近付いてきたねぇ。ドキドキわくわくしてる（かなり古い言い方ではあるな）ＳＬＧファンも多いんじゃないかと思う。今回はとりあえず、ちこっとプレイしてみた結果を報告してみよっかね。

さあ、ゲームを始めよう!!!!!

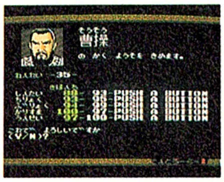
まずは５本のシナリオのうち、どれを選ぶかなんだけど、ここはすなおにシナリオ１の『董卓打倒』を選んだ（ちなみにパソコン版三国志の経験者によると、シナリオ５『三国の時代』の曹操が一番ラクなんだそうな）。君主はとーぜん曹操ね（わたしは曹操のファンだ！）。曹操のパラメータも悪くないし、これで行ってみようっと。まぁ、最初だからねぇ、ＣＯＭちゃんの性格は理知的にして、レベルは１でプレイしてみることにした（なんか、文句ある？）。



▲どのシナリオで遊ぼかな。やっぱ、最初から順番にやることにしよーかな。うん、そーしよー！　と、ゆーワケで「董卓打倒」だぞ



▼お次は、太守の選択か。だれにしよーかなぁ。劉備は不利だし、董卓は悪役だし、やっぱ曹操しかいないよな。よし、曹操にしよ！

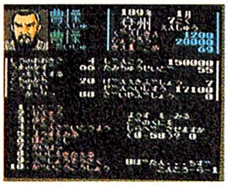


▼ＣＯＭちゃんのレベルと性格を決めたら、いよいよゲームスタートだ。しばし、マップを見ながら、作戦を練ったりする……

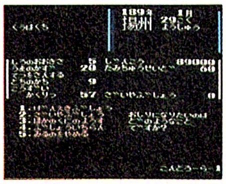
▲パラメータ決定だ。こんなもんかなぁ？　カリスマは100だし。でも、他がちょっと低いしねぇ…。もう１回やった方がいいかな？



とりあえず調べまくる!!!!!



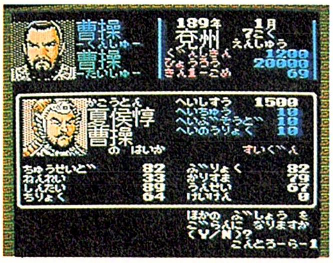
▼各空白地の土地の価値、洪水確率、民忠誠度をチェック。どの空白地から抑えていくかを考える上での参考にするのだ



▲最初は“ようすをみる”だったよね。とにかく見る。自国の武将、隣国の状況、空白地、とにかく見まくる。メモを忘れるなよ！

さて、ゲームがスタートしたら、まず調べまくるってのは前にも書いたよね。その通り調べまくる。特に自国の武将は要チェック。夏侯惇、夏侯淵、荀彧、うん、使えそうな武将がそろってる（使えそうもないヤツも、いないこともないが……）。次は、回りの国だね。曹操の７国（兗州）は６国（兗州）・12国（予州）・13国（予州）の３つの空白地、袁紹の５国（冀州）、董卓の本国である20国（司隷）の５国に囲まれている。注意しなきゃいけないのはなんといっても20国だ。兵数も多いしね。

しばらくは董卓をにらみつつ国力アップ、かな。思い切って、本国を移しちゃうって手もないわけじゃないんだけどね。



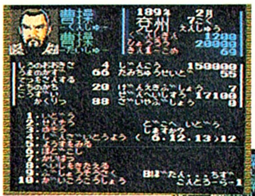
◀ううん、夏侯惇は使える武将だなぁ。もう少し知力を上げてやれば、パーフェクトだな

国土を増やせ！!!!!!

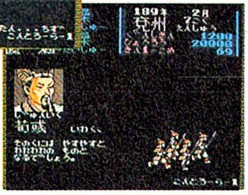
回りを調べたら、空白地を取って増収をはかることにしよう。なにしろ金のいるゲームだからね。ここで、この国をどーゆー扱いにするかも問題なのだ。

今後もその国を抑えておきたいなら、有能な武将を送って、きっちりと治めた方がいいよな。しかし、「取りあえず金と兵糧さえいただけば、その国はどーなってもいいや」って考え方もないワケじゃない。そんなときには、他の国から狙われたとき、すっぱりあきらめてもいいよーに、どーでもいー武将を配置するって手もあるのだ（空白地が多いシナリオではって条件がつくけどね。空白地が少ないシナリオではきっちりとやった方が、けっきょく得だよ）。

また、もっと極悪な方法としては、武将に空白地を次々に移動させ、金と兵糧だけをいただいて行くって略奪方式もある（これも、空白地が連続であるシナリオだけね）。割とかんたんに、金が集まる方法なんだけど……。



▼とゆーわけで、夏侯惇らを12国へ送り込んだ。夏侯惇なら、内政も守りも平均以上にこなしてくれる

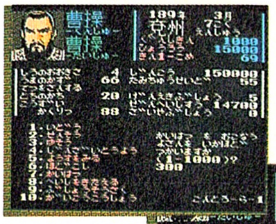


▲空白地は武将を移動させるだけで、領地にできる。カンタンだからこそ、慎重にやんないとね

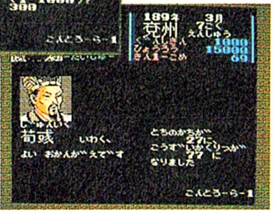
おなじみ国力アップ!!

お次は、国力アップ、富国強兵の番だね。このゲームの場合、国力アップ・コマンドは〝かいはつ〞と〝ほどこし〞だ。開発で土地の価値（収穫量）を上げ、洪水確率を下げるワケだ。ちなみに土地の価値は200、洪水確率の方は0が最高なんだ。そして、民に食料を施して、忠誠度を上げておかなきゃいけないのは『信長の野望』といっしょ（おおっ、ついに出ましたねぇ、この言い方）ね。反乱はイヤだもんね、ぜったい!!

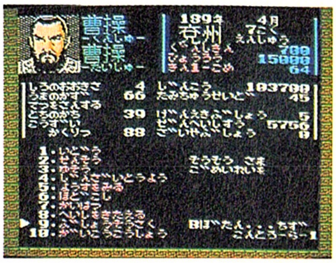
そして強兵。曹操の場合、すぐとなりに強国があるので、国力アップと同時に、強兵もしなけりゃいけない。これが、けっこうキビシーのよね。少なくとも、曹操と夏侯惇（夏侯淵でもいいけど）の兵は、最高の20000にしておきたい。徴兵と同時にやらなきゃいけない強兵コマンドが〝ぶしょうそうさく〞だ。優秀な武将を多く集めないと、勝利はおぼつかないぞ。特に、早いうちに郭嘉を配下に加えれば、荀彧に武将捜しを任せることができる。そうそう、郭嘉に施しをして忠誠心を上げておくことを忘れないこと。裏切られる恐れがあるからね(郭嘉に限らず、優秀な武将の忠誠心はさっさと上げておくこと。金を1000も渡せばＯＫ。えっ、金がない？　そのための略奪部隊なんだよ……)。



▼少～しだけど、国力アップだ。この調子で確実に国力を上げていこう。あせりはきんもつだからね



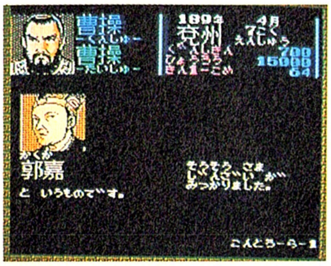
▲まず〝かいはつ〞をする。開発をしなきゃ、収入は増えないし、洪水もおっかないしね



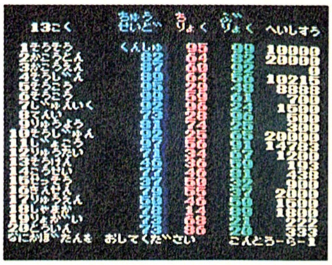
◀〝武将捜索〞は大事な富国強兵コマンドだ。内政的にも軍事的にも、優秀な武将がたくさんほしい

武将を捜せ!

くどいようだけど重要なのが〝武将捜索〞だ。くり返すけど、早いとこ郭嘉を捜しだし、荀彧を旅立たせよう。空白地を回らせ、武将を捜しまくらせる。知将荀彧なら大勢の在野武将を見つけてくれるだろう。ついでに略奪もやらせれば一石二鳥だし。優秀な武将には、即、金1000を贈って忠誠心を上げる。略奪者荀彧は大金持ちになってるはずだからね。



◀よしっ! かしこぉ～い郭嘉が見つかったぞ!! どんなことをしても、臣下に加えるのだ



◀捜しまくって、こーなった。しかし、ゲームクリアのためには、これでもまだ足りないんだよ

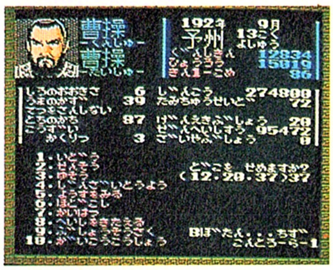
ちょっと攻め込んでみようか

武将も増えたし、兵もやとった。ちょっとおとなりに攻め込んでみようっと。

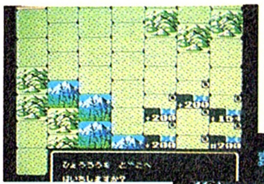
曹操は13国に本拠を移してるから、おとなりは董卓の20国と、袁術の37国（荊州)。「どっちにしよーかな、天の神様のゆーとおりっと」と、ゆーワケで、袁術の37国に攻め込むことにしたのであった。

メンバーは曹操、夏侯惇、夏侯淵、徐晃、典韋の５人。あとの２人は捜しだした武将だよ。総兵数は約95000で、袁術軍より約3000多いし、これは楽勝だね。風向きが悪く、火計を効果的に使うことができなかったけど、曹操以外の武将で城を取り囲むことに成功。ほとんど戦わずに逃げだした袁術をとらえ、首をはねてちょん。わりとあっけなかったね。

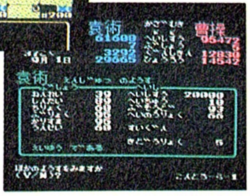
戦闘のコツは、敵軍を包囲するように部隊を移動させることと、火計をうまく使うことだ。火計をうまく使えば、戦力的に不利な戦闘でも、十分に勝機があるぞ。ただ、風下から火をつけるなんてアホなことをしないよーに、注意ね。また、風向きが変わることもあるのだから、常に注意をしておくことだ。



◀よぉし、じゃ、ちょっと戦争してみるか。袁術の37国へ攻め込むぞ! だれを使おうかな!?



▼まずは〝報告〞で、状況をチェックする。兵数は有利だが、風向がちょっと悪いね。ま、ほぼ互角か



▲兵糧は曹操の部隊に守らせて、他の部隊で袁術軍と戦うことにした。さあ、攻めるぞ!!



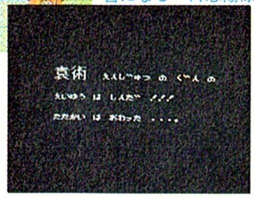
▼敵の武将を捕まえた。使えるなら召し抱えるべきだけど、あまりにも忠誠度が低ければ、首を斬る!!



▲城にいる敵軍に一斉攻撃をかける。これだけ兵力に差があれば、敵が城にいても楽勝だ



▼で、脱出をはかった袁術は、あっさり我が軍の手に落ちた。君主はとーぜん、打首になる…御愁傷様



▲敵の本城を包囲した。袁術は火計を使ったんだけど、風向が変わって自ら火に包まれちゃったんだ

シミュレーション天国（パラダイス）

さて……。今一番おもしろいイラスト、コルクあちゃののえかきうたは今回で最終回をむかえます。次号からはまた新しいネタを考えてるんでよろしく。では行きますよん。



連載エッセー タイレル辻の考えるピント

今回はシミュレーションという名の通りのゲームについてです。

シミュレーションというのは、何かの動きなどを疑似的に表現するという事、というのはいまさら説明しなくてもわかるよね。ウォーSLGなどがその代表的なモノと言えるだろう。しかし、コンピュータSLGで忘れてはならないものが1つあります。それは、フライトシミュレーターなんですよ。フライトシミュレーターは、その名の通り、飛行機を操縦するシミュレーターの事をいう。WSLGと違って、これはコンピュータがあればこそ生まれたSLGといっていい。WSLGのコマを動かすように、飛行機の操縦が簡単だったらコンピュータなんていらなかったんだけどね。

ではなぜ、F・Sが一般のモノとして普及してないのか。それは、F・Sはリアルタイムで動かなければならないので、高速なグラフィックスと関数計算が必要だからです。つまり、コンピュータの性能が良くなければリアル感はまったくでないという事なんだ。

かくゆうオイラも、ファミコンじゃあF・Sはムリだろなあ、と思ってた。ところが、スーパーファミコンが16ビットで動く、という情報が流れてきちゃったんで考えがかわった。なんで考えがかわったかというと、下で紹介してるインターセプターというアメリカ・アミガ用のF・Sが、とてつもない早さで、操縦性能が良くて、しかも演出が凝ってるという、まさにケチのつけようがないデキで売られてるからなんだ。そこで1つ提案があります。どこか優秀なソフトメーカーさん、各国の戦闘機を集めた名鑑+F・Sをスーパーファミコンでもエンジンでもいいから開発してくれないですかね。日本のパソコンじゃこのレベルは絶対にだせないんだから。よろしくお願いしまっす！



読者から

『ベストプレープロ野球』のリーグを6人でつくってやってます（COMで）チームを考えるとき、みんなそれぞれの主張・読みがあってオモシロイんです　何が何でも長打力を上げるやつ、巧打力にこだわるやつ、ピッチャーの最高速をやたら気にするやつとまったくいろいろです。『ベスプレ』は『信長～』などと違って、各パラメータの意味がほどよくあいまいで、偶然性も高いんですよね。だからそんな意味でも異質なシミュレーションだと思うんです。数字の積み重ねのゲームが多い中、うまく偶然の要素を入れた野球以外のゲームに、次の名作シミュレーションが生まれるんじゃないかな。

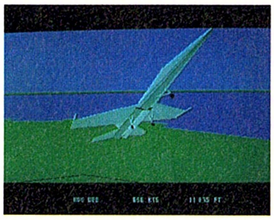
（滋賀県・富士元貴之）



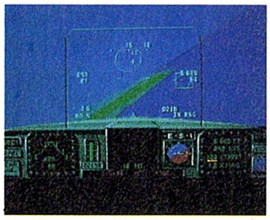
パソコンゲームおすすめ情報

というわけで今回ご紹介するのは、エレクトロニック・アーツ（ECA）社の究極のフライトシミュレーター、「インターセプター」です。これは速いぞー！　しかも操縦性能がよくて、キーに敏感に反応してくれます。こーんなフライトシミュレーターをプレイできるなんて、なんてあたしゃシアワセなんでしょ！　と叫んでしまうぐらいにいいんですよっ。

内容は、敵戦闘機（といっても、仮想敵なのでF16が担当してる）を追いかけてミサイルを撃つなり、バルカン砲で攻撃するなりするわけです。自分の乗る機体はF／A－18ホーネットという、アメリカ海軍の戦闘機を使用します。フリーフライトだとF－16か18か選べるんだけどね。それで目標物を攻撃するわけなんだけど、ゲージの動きがこれまたイイ！　さすが本場アメリカ？こういうところはマジになってリアルさを追求してますね。（ホントは古いゲージだけど）このF・Sがなぜ他のモノと違っていいのかというと、自分の機体を見ることができるところなんだよね。今までのF・Sはコクピットから、正面だけしか見れなかったでしょ。こいつは違うぜ。まずコクピット内での360°視野、それに自分の機体を外から9アングルで眺めることができるんだ。急上昇や旋回してる機体がそのまま見れてかっちょええのなんの！　こういうF・Sが簡単にプレイできるといいのにね。



◀どのアングルからでも自機がながめられる



◀対空ミサイルをロックオンしたところだ!!

なんとなくSLG的な本の紹介

BOOK GUIDE



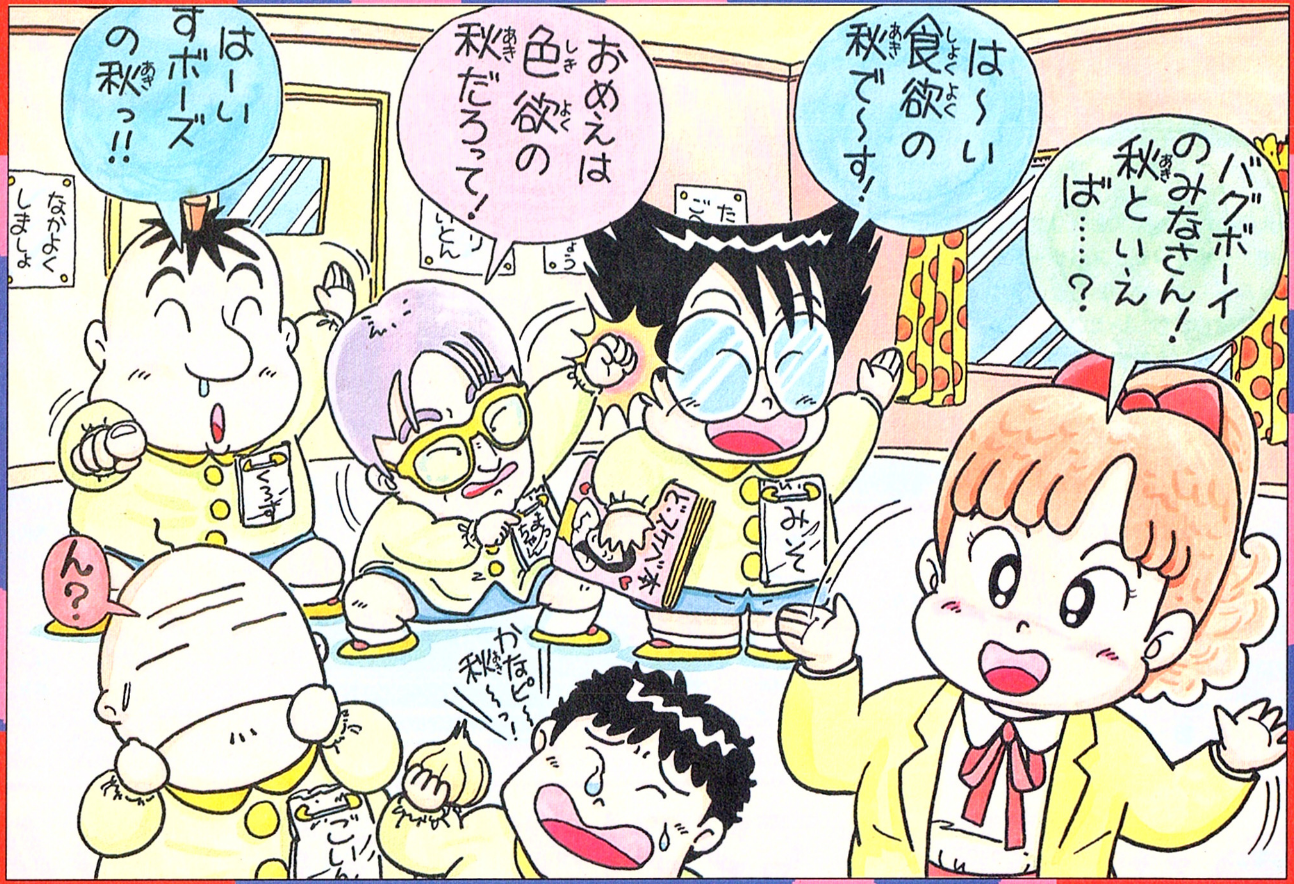
英国・国際戦略研究所編
朝雲新聞社編集局訳
（定価2400円）

この本は世界の軍事情勢を正確に分析した本である。なんでこの本を紹介するかというと、バランスオブパワー等、アメリカ、ヨーロッパの現代戦略ゲームには必ずと言っていいほどこの本が参照されているからだ。それだけこの英国国際戦略研究所の本が信頼できるということであろう。内容はハードだけど、読みごたえのある本である。

幸福になれる楽しさ！

バグボーイクラブ

読者を楽しませるために生まれたお笑いコーナーBBC！



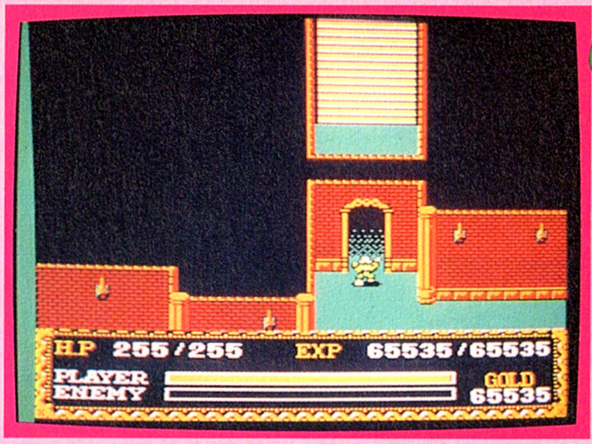
新企画がいよいよ動き出す
基本性能レベルアップのBBC

楽しさが身体だけでなく、心まで解き放ってくれる!! ファミコン誌の世界を一変させたBBC。今また新しい企画をまとい、楽しさの時代を拓く。バグ、お笑いともネタが充実。これからもにぎやかになりそうだっ！



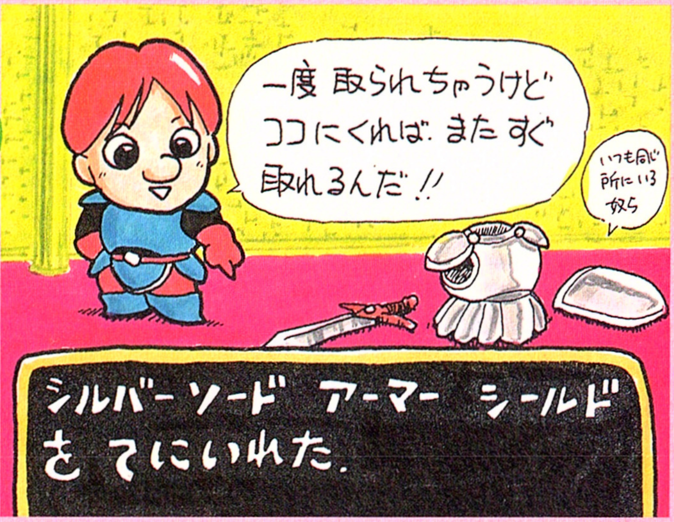
肉体疲労時の滋養強壮に必本は効きますっ!!

シルバーグッズを返して!



SOFT 5

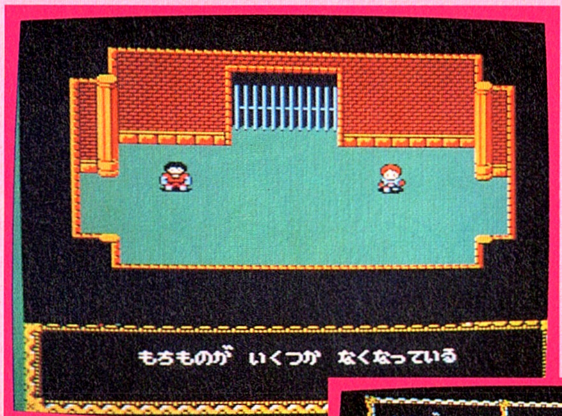
❶⬅ダームの塔を進むアドル。てごわい敵がゾロゾロ出るし、トラップはあるし…。と思ってたら6階でワープにひっかかった



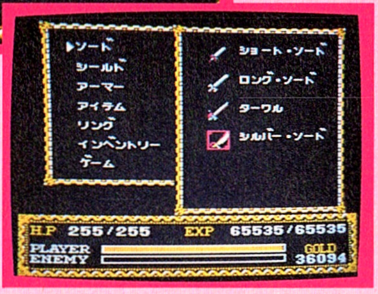
イース

お得技　愛知県・マハマン

太陽の神殿も廃坑もクリアしました。シルバーグッズ(ソード・シールド・アーマー)も全部見つけて装備したし、いよいよダームの塔だっ!! と意気ごんで突入したまではよかったけど、塔の中はワナがイッパイ! いつも早トチリな私はいきなりひっかかっちゃったのです…。その上大事なシルバーグッズをどっかに落としちゃったみたい! このままじゃ塔に行ってもスグ死んじゃうよーん…途方にくれてエステリア中をウロウロさまよってたら、なくなったはずのシルバーグッズを見つけたんです!! 誰が返してくれたの?







❷⬆イッキに地下1階までとばされてしまった…。出口のない牢屋だ! アワてなくってもすぐに脱出できるからいーんだけど…。ゲッ!! 持ち物を見てボーゼン!! このレベルで最強装備だったシルバーグッズがひとつ残らずなくなっちゃってるじゃないかっ!!

❸⬆シルバーグッズがないとダームの塔の攻略はチョットつらい。そこで考えたアドル君! エステリア国の中央の小島にあるロダの木へ行ってみた。さあどうだ!! 木の根元にシルバーソードのきらめきが!?

❹⬅シルバーソードがちゃんと取れた!「そうび」を見ても、ホラね! アーマーとシールドも同じように、前見つけた場所まで行って探してみよう!! きっとまた取れるハズ!! さぁ、もう一度塔に挑戦だ!!

神奈川県 ミーハー石井

スゴ技を送ってソフトをもらっちゃおう!!

SOFT 10

ウルトラバグには

ソフト10本



ドヒャーッ!! と思わずさけんでしまうような、ブッ飛びガンガンのバリバリ技にソフト10本!! ディスクシステム+5本でもOK!!

スーパーバグには

ソフト5本!!

エーッ!? とびっくりの、お口あんぐりビシバシ技を、バグボーイまで送ってくれた人にはソフト5本を進呈しちゃうぞっ!! またはディスクシステムでもいいんだぜいっ!!

SOFT 5

SOFT 3

ハイパーバグには

ソフト3本

スカッとさわやかハイグレード技にはソフト3本をプレゼント!! ソフトがいらない人はアスキースティックでもOK!!

SOFT 1

すぐれた技には

ソフト1本

小技だろうと恥ずかしがることはない。使える技ならリッチに1本プレゼントしちゃう!! C、Dお好きな方をどーぞっ!!



ふつうの技でも

金・銀バッチ

なさけなくても技は技。載ることができれば銀バッジ。それよりチョットいい技には金バッジをプレゼントしちゃうぞ!!



必負ハガキは

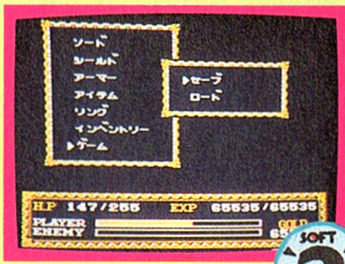
ぼっしゅうの刑

なぁ〜んてことはありません! それどころかバッジを2種セットでプレゼントしちゃう!! 賞品はなかなかイイぞっ!!

最後の敵のところまで近道をして行くことができるのだ!!

イース
ワープ技　千葉県・大ボケ1号

数々の謎を解き、最後の敵を探しだして倒せばエンディング！　だけど探しだすといっても、そう簡単には見つからない。鏡のある部屋を鏡を使ってワープしまくるので、下手をするとムチャクチャ時間がかかってしまう。こんなときに、もし近道ができたらなぁ～と思っている人にだけ、こっそりと教えちゃいます！　実は近道があるんです。ちょっとしたバグを利用した技なんだけど、一気に最後の敵の近くまでワープできるんだぞ！　あとは最後の敵まで1本道だから、もう迷わなくてすむよ。

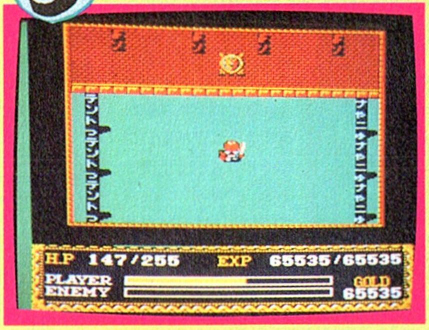




❶➡鏡のたくさんあるワープゾーンの階へ着いたら、写真の部屋までワープワープでたどり着けっ!!

❷⬆6体の像が並ぶ謎の部屋へ着いたら、まず最初にセーブしろ！　ただし、このときの条件がひとつだけあるので注意。ある条件を満たして、ファクトの鏡を手に入れなきゃダメなのだ

❸➡セーブしたあとにセレクトを押すと、ご覧の通り6体の像がバグってしまう。でも心配することはまったくナシ！　そのまま部屋の真ン中へ行き、下の階につながっている落とし穴に落ちてみよう



❹⬇すると、ワープに悩むことなく最後の敵の近くまで来れるのだ！　かなりの近道ができるので、とってもお得だぞ!!



不気味!? 話しかける宝箱

イース
おまぬけ　埼玉県・細谷直之

ごくフツーに最後のボスをやっつける。すると、ジェバのばあさんの家の前までワープさせられるよネ!?　そこでばあさんの家に入らず、開かない扉へ行くと……。





❶⬆ごくふつうに最後の敵をやっつけると、ジェバのばあさんの家の前にワープ！　でも、ジェバのばあさんを無視して……

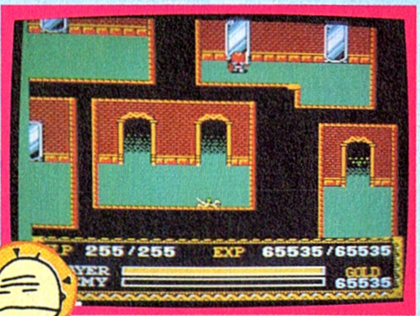
❷⬅今まで何度行っても入れなかった扉へ行ってみよう！　すると、村人に話しかけたときと同じ言葉がかえってくる。やっぱり中に誰かいるのだろうか？

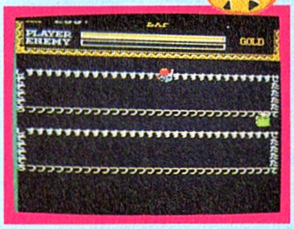


❸➡まあ別にイイかと、今度は神殿か廃坑へ行き、1度開けた宝箱を探してみよう。ちょっぴりなつかしいなと感傷にひたりながら、宝箱をさわってみると。なんと！　宝箱がアドルに話しかけてくるではないか。ウーン不気味だな～

ワープをして死ぬと…!?

❶➡まずブルーアミュレットを入手したら、ワープでき鏡の前に立ちセレクトボタン。次にイビルリングを装備し、続いてウイングを装備しよう！　このふたつを装備し終ったら、✚キーの上とⒷボタンを押しながら、セレクトボタンを押してみよう!!　アドルに面白いことが…!?





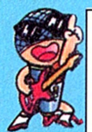
❷⬅なんと、ワープをしながら死ぬのか、"す"や"し"がイッパイ画面に出て、そのままハマッてしまうのだ！　こうなるとあとはリセットを押してやり直すしかない

イース
ハマリ技　山口県・佐藤慎一郎

イースのとっても面白いバグを見つけたのでご報告します。やり方はとっても簡単！　ブルーアミュレットをもらったら、ワープする鏡の前に立ちセレクト。次にイビルリングとウイングを装備。でもって、✚キーの上とⒷボタンを押しながらセレクト解除でＯＫ!!



採用は忘れたころにやってくる。
北海道 万屋梅之助



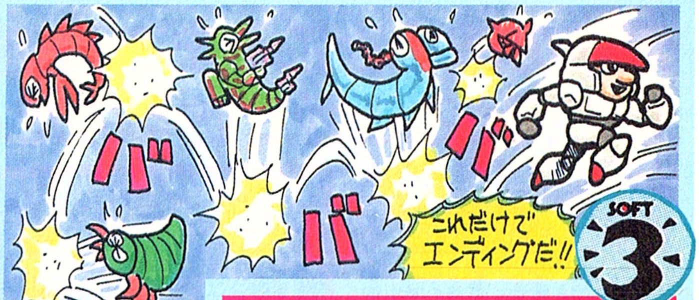
キーワードは、出す・載る・喜ぶ

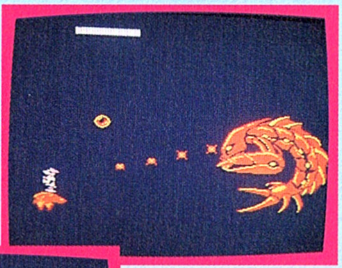
エンディングへの近道だ！

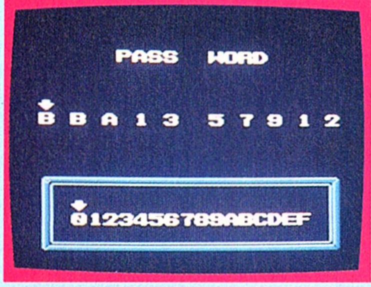
亀の恩返し

パスワード　東京都・格闘王

さすがハドソン！　といいたいトコだが、実はけっこー不満がある！　とにかく、エンディングまでの道のりが長い!!　みんなもそー思うだろ!?　そこでオレの見つけたパスワード！　これを使え!!　これなら、ただ、ボスと戦うだけで、どんどん先に進めるから、エンディングまでの近道といえるだろう。これで短気なオレも、コントローラーを本体に投げつける…。なんて事しなくなったんだぜ！





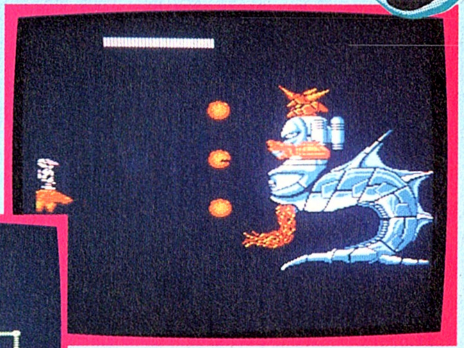


❶➡まずは、パスワード入力画面にする。そして、「B・B・A・1・3・5・7・9・1・2」と入力！

❷⬆エリア1から順に、3、7、9、12のボスキャラと対戦できるぞ。勝てば先に進めるんだ！



❸➡ボスを倒した後の画面。つかまってた女の子が、お礼に武器をパワーアップさせてくれるんだ!!



❹⬆エリア12のボスを倒せばエンディングが見れちゃうんだけど、最後だけあって、なかなか手強いぞ！　手、体、頭と、3回分戦わなきゃならないけど、まぁガンバってクリアを目指そーぜ!!

無料パワーアップ!!

SOFT 1

亀の恩返し

お得技　大阪府・今西学

敵を殺しまくって集めたEボール。パワーアップはしたいけど、できれば使いたくない…。そんなときは、ボクの見つけた技を使ってください!!　タダでパワーアップできる、Eボール節約技です！



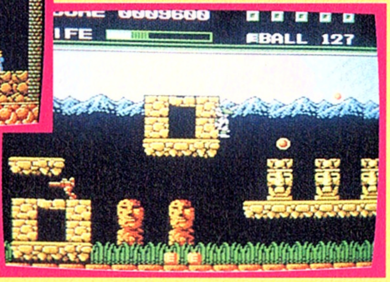
❶⬆『精霊の部屋』で武器が手に入る。だけどこのままじゃボスには勝てない！



❷➡パワーアップはこの部屋で！　Eボールをお金の代わりに払えばいいんだ



❸➡Eボールを払いたくない人は、武器をもらったらもういちど『精霊の部屋』へ！



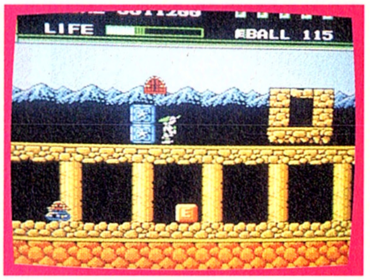
❹➡部屋から出たら、この通りちゃんとパワーアップしているぞ！　もうEボールをかせぐために戦うこともない!!　武器をもらうたびに何度も使えるぞ！

安全地帯でラクラク攻撃!!

亀の恩返し

お得技　千葉県・後藤久美子

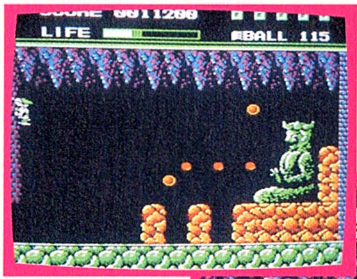
『亀の恩返し』をアドベンチャーゲームと思いこんで買ってしまったワタシ……アクションは苦手なのに～！　しかたなくやってたら、見つけちゃいました!!　ヒトデスターをくれる魔神像が、ラ～クラク倒せちゃうオトク技です!!



❶⬆上の写真を見てほしい。星印のついた柱の上部を5回撃ってみよう。入口が現われるぞ！

❷⬅中には魔神像が待ちかまえている。機械城に入るためのカギになるヒトデスターを手に入れるには、倒すっきゃない…。そこでこの技だ！　左の写真の位置に立って、✚キーの上とⒶを同時に押してジャーンプ!!

SOFT 1





❸➡見て見て！　カベにひっかかったぞっ!!　ここはちょうど安全地帯だから、あとは連射するだけでOKなんだ。カベにひっかからないときは、立つ位置をほんのチョイズラせばウマくいくはずだよ!!

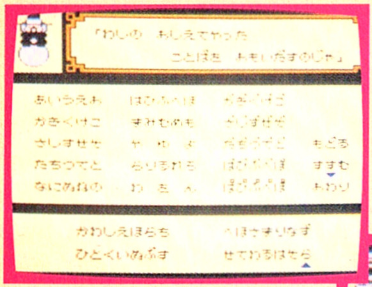
三重県　勇武僧魔

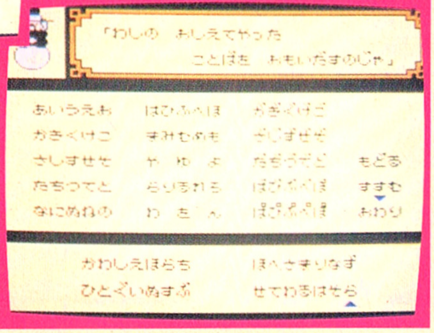


載らぬならボツだと思え投稿ハガキ

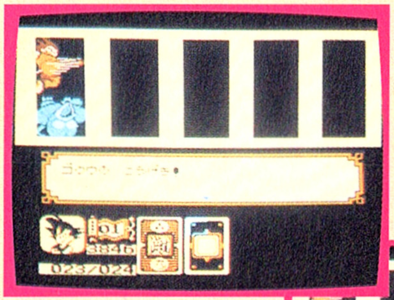
いきなり修行値3000以上!!

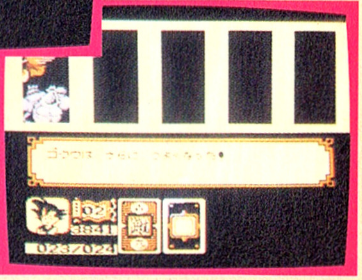
ドラゴンボール
パスワード　宮城県・西城一雅



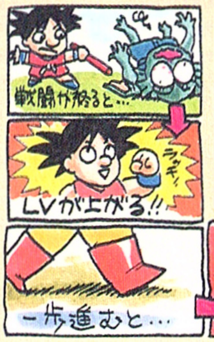


❶←まずパスワードの用意。使えない物もあるから、いろいろ試してみよう!!
❷↓左上から8番目と9番目、20番目と21番目の文字を、それぞれ入れ換える！





❸←ゲームをスタートさせるとほら、いきなり修行値3000以上！じゃ、とりあえず、ピッコロカードひいて戦ってみよーか!?
❹↓おや？　戦闘が終るとイキナリレベルアップ！　これなら修行するか、戦うだけで、どんどんレベルが上がっていくぞ!!





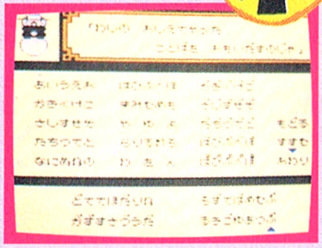
オイラはドラゴンボールが大好きさ！　原作だって、毎週読んでるんだ!!　ピッコロと孫くんの闘いは、見ててとてもアツくなる!!　ゲームの方もメチャ感動だった。今は、パスワードを入れ換えて遊んでるんだけど、スゴい技見つけちゃったから教えてあげるね！

ピッコロが仲間に!?

SOFT 1

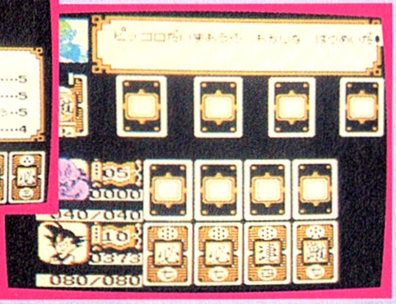
ドラゴンボール
パスワード　静岡県・長谷川喜彦

パスワードって楽しいね。入れ換えるだけでいろいろあそべるんだもんね！　ボクは、11、12番目の文字を入れ換えて、こーなったんだ!!　みんなも試してみなよ！



❶↑上のパスワードを入力してみよう。スタートして『のうりょく』を見ると…？





❷↑仲間の所にピッコロが…!?
❸→戦闘で使っても、彼はほとんど役に立たない。情けない奴

必殺ヘディングシュート!!

ウィナーズカップ
お得技　埼玉県・若旅直紀

このゲーム、わりとリアルな動きするから大好きです。けどボク、シュートがヘタで、すぐ、相手のゴールキックになっちゃうんだ！　でも、このゴールキックの時こそ最大の攻撃のチャンスなんだよ！





❶↑相手が蹴ると同時に下を押し、キャラを写真の位置へ！



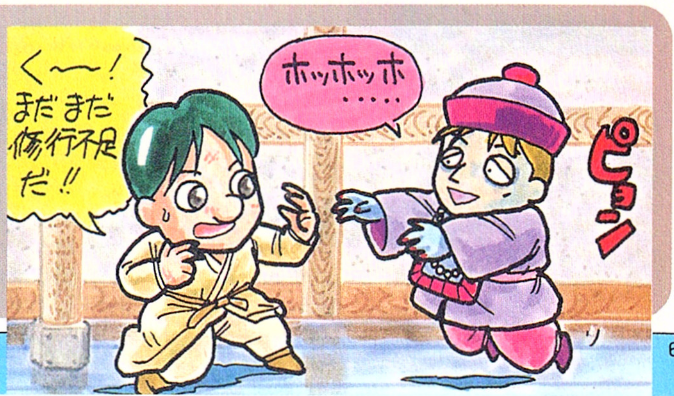


❷↑Ⓐと Ⓑと右上を同時に押せ！
❸←ジャンプのタイミングを合わせるのが、なかなか難しいぞ!!

次号のお題

霊幻道士＆8EYES

秋も深まり、だんだん涼しくなってきた今日この頃。こんな日には、友だちみんなで集まって、ワイワイ、ガヤガヤとACGなんてのがいいんじゃない!?　別に理由なんかないけど、とにかくACGが１番！　てなワケで、次号のお題は『霊幻道士』＆『8EYES』に決定!!　小さな技から大きな技まで、動かす力だヤンマ…ちがう！　ハガキを送ってちょ!!



東京都 ぜっこうちょう池田

よい新人がみつかりましたわが必本でめしかかえましょう
三重県 ドラゴン喰エスト

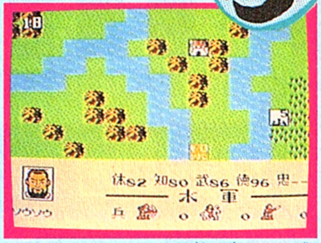
無敵の幽霊兵が出現

SOFT 3

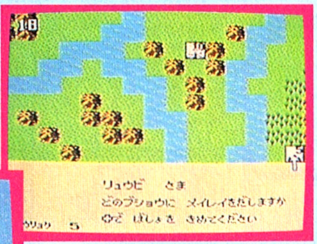
三国志～中原の覇者
大バグ技　岩手県・増山健治

兵隊がいきなり10部隊も出現する技を見つけました。おまけに、その兵隊はいくら攻撃されても死なないのです。ただし、2Pでしかできません。あしからず。





❶⬆プレイヤー2は、兵隊を0にした武将ひとりで、プレイヤー1の城に出陣





❷⬆戦争モードになったら、プレイヤー2は武将を画面の右下に配置。プレイヤー1の武将はその左隣に

❸⬅プレイヤー1の武将が誰もいないはずの下を攻撃すると、なぜか戦闘に入るのだ。すると、プレイヤー2の無敵の兵隊が現われるぞ！

孔明以上の知将が誕生！

SOFT 1

三国志～中原の覇者
お得技　愛知県・粕谷典弘

三国志～中原の覇者を、みんなももう楽しんでると思うけど、国力を上げるのにはまいるよね。命令書もたくさん使わなきゃいけないしね。そこで、ボクがとってても便利な技を教えてあげよう。1度の国づくりで、数値を一気にあげることができるのだ。これで、どんどん戦争をしても平気だぞ。



❶⬆同じ城からふたりの武将を情報集めに行かせる





❷⬆その城の武将の数を11人にしておくと、後から帰ってきた武将が消えてしまう

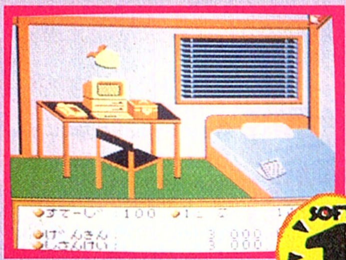
❸➡先に帰ってきた武将に国づくりをさせてみよう。土地や産業なら180以上、統治度なら50近くもあげられるのだ

かぶ神様のヘソクリ発見！

SOFT 1

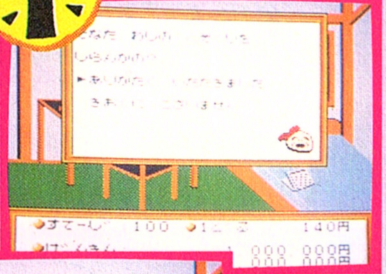
ザ・マネーゲーム
お得技　神奈川県・大和田等

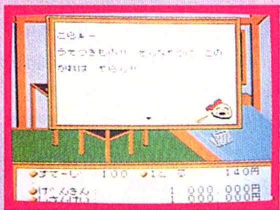
かぶ神様はとっても親切！ 正直者には、ヘソクリの50万円だってポーンとくれるのだ。でも神様がヘソクリなんて変なの。

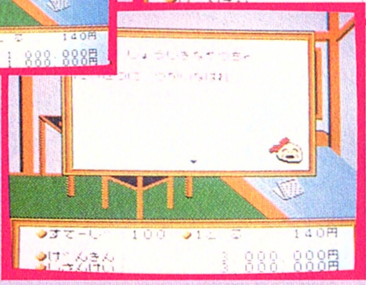


❶⬆レベル1のアパートのときに、写真の位置を10回クリックしよう！

❷➡すると、50万円が見つかりそのあとかぶ神様が現われ君に質問する





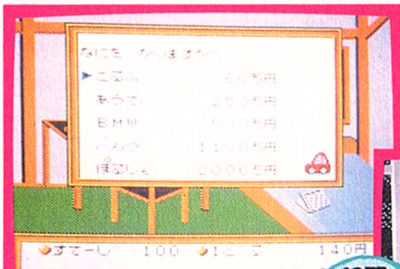


❸⬆この質問にウソを答えると、かぶ神様はおこってしまうのだ。もちろん、見つけた50万円もかぶ神様のヘソクリだから取られてしまうぞ

❹⬅かぶ神様の質問に正直に答えると、かぶ神様は君を正直者だとホメて、50万円をそっくりそのまま君にくれるのだ。神様はやっぱり正直者が好きなんだネ！

300万円でスタートだ!!

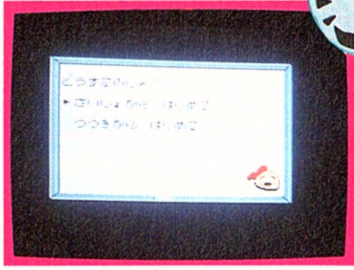
SOFT 3



❶⬅まずゴルフを買っては売りを2回繰り返し、投資顧問Bに15万円払って情報を聞いてわざと破産しよう

❷⬇すると破産画面になるから、かぶ神様のメッセージが終るまで待とう

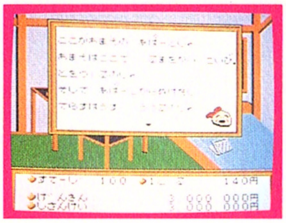




❸⬅ここで、IコンのⒶ・Ⓑボタン&IIコンのⒶ・Ⓑボタンを同時に押す。タイトル画面が出たら、最初からやり直そう！

ザ・マネーゲーム
大得技　東京都・藤井一弘

ゲームスタート時に持ってるお金は100万円だけ。これを10億円まで増やすのがこのゲームのだいご味なんだろうけど、100万円じゃ最初のうちはろくな株が買えない。そんな不満をもってる人はぜひこの技を試してみよう!!



❹➡ホラ！スタート直後なのに300万円も持ってるぞ

バグボーイクラブ

超スロー必殺シュート！

熱血高校ドッジボール部

必殺シュート　大阪府・今出直樹

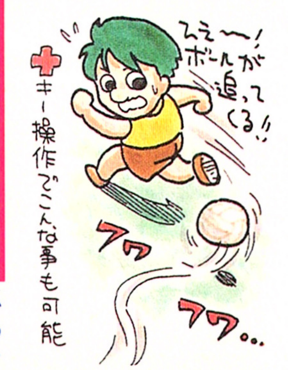
２Ｐモードのときにできる、超オモシロシュートを見つけたよ〜ん！　ボクが試した限りでは、花園高校のしんたろうが１番いいみたい。だから、しんたろうは必ずコートの中のメンバーにしよう！



❶⬇まず、しんたろうにボールを持たせたら、コートの外野に向って線のところまで走らせよう！



❷⬆線を踏みそうなところまできたら、ジャンプの必殺シュートを打とう！　この打つ瞬間にしんたろうの向きを反対にすると、超スローの必殺シュートだっ!!



秘密の洞窟を発見だ？

イース

バグ技　福島県・瀬谷一弘

最初コレを見つけたとき、オレは絶対ゲームに関係あると思っていた。で、ここに入ろうと１ヵ月も悩んでたオレはバカでせうか？



❶⬆廃坑まで行けるようになったら、１度ココまでこよう



❷⬆次に、川の上流の洞窟がある、写真の場所までくると、不思議なことに川が消えてしまう





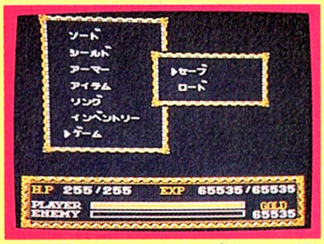
❸⬆もしかしてこの洞窟には入れるのでは…？　❹⬅実はたんなるバグでした！

今号の おまぬけちゃん

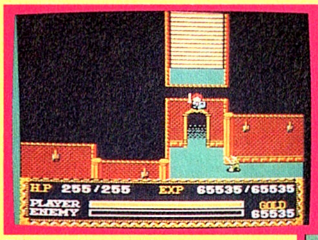
イース

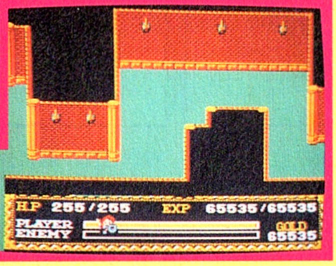
おまぬけ　栃木県・佐藤育子

あの英雄アドルくんの、なんともおまぬけな技を見つけちゃいました。神殿やダームの塔で、アドルくんの姿がかくれたときにセーブするんです。どうです!?　とってもカンタンでしょう。で、そのあとにロードすると、アドルくんが壁の上とか歩いちゃうんだよ♡



❶⬆神殿や塔で、アドルが扉をくぐり姿が見えなくなったら、その状態でセーブ





❷⬆そのあとロードすると、アドルはなんと！　壁の上から現われるのだ!!
❸➡ウマくいけば、こういった道の上なども歩いてしまうおまぬけアドル！

募集

最近おまぬけが少ないのはソフトの質が高くなったからだろうか？　そんなワケは絶対に無い！　どんな質の高いソフトにだって、きっとおまぬけ技はあるハズだ!!　てなことで、おまぬけ技を待ってるぞ〜っ!!

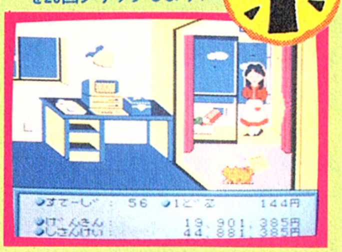
嫁さんのヘソクリ発見！

ザ・マネーゲーム

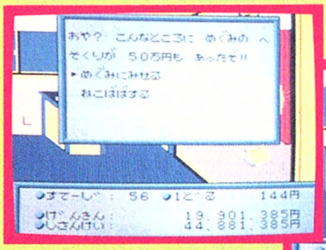
お得技　徳島県・大沢智

SOFT 1

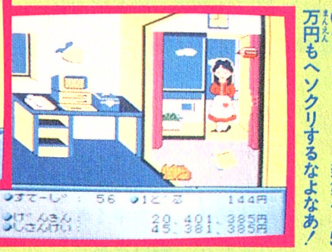
レベル２になってめぐみと結婚したら、テラスハウスのプランターを20回クリックしてみて下さい。すると、とんでもないものが……。



❶⬇とりあえず、プランターを20回クリックしよう！



❷⬆なんと！　めぐみのヘソクリ50万円を見つけたぞ。ラッキー!!



❸⬅それにしても、新婚早々50万円もヘソクリするなよなあ！

ギブミーハガキ!?

やったぁ！　ついにボクもスゴい技見っけちゃったぁ!!　でも、特に欲しいソフト無いなぁ、ど〜しよう!?と、悩んだ時、そんな時はこーだ！　ムリにソフト名を書かずに、電話番号をしっかり書こう！　載った時、こちらから聞くからね。さあ、迷わず葉書を!!



載る子は育つ

静岡県 吉田ラッピー

またひとつ新たな伝説が生まれる

FNN

だらくしきったF・C誌界を斬るっ! お笑いパワーッ!! 夢と希望をおともに引き連れ、今日も伝説への道をひた走るっ!! さぁ始めようキミたちの新しい楽しみ方っ!!





ボツをにくんでネタをにくまず

三国一の大バグ野郎

君主様、大変です!! 隣国のドラパラがすぐそこまで…!!! ふっ…捨て置け、捨て置け…。



神奈川県・中村康之

やい!! どうしてくれるんだ必勝本!! あんたらが載せてくれないおかげで円形脱毛症になっちまったでねぇか! これ以上載せないとツルッパゲだぞ!!

東京都・青丸

♨ふぎゃ! 女の子のハゲなんて…!! 載せたから治せよ、ハゲ…。

ぼくは、スーパーリアルベースボールより、燃えろプロ野球'88の方がリアルだと思った。

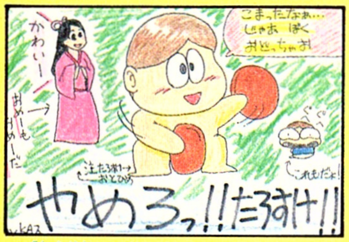
茨城県・やーまだ

ぼくの町では本体の方がカセットより安いぞ、光栄!!

滋賀県・山さん

やい郵便局! ハガキ1枚多かったぞ!! やったぁ!

愛知県・うずまき



群馬県・KAス

私はゴキブリが大嫌いだ。なぜかというと、ゴキブリが私のソフトに溜まり込み、2本くらい「ソン」したから。

静岡県・どらくえ勇者命!

♨うげぇ、キモキモぉ!! どーゆートコに住んだらそーなんのぉ!?

ドラクエ世界は本当にあって、自分はその世界の神で、ドラクエ世界のイメージは、自分が堀井雄二に送ったワケだから、自分が第4のイメージを送らない限り、IVは出ないと言いはってるノイローゼぎみの友人F。

埼玉県・エイズ里間

セーブデータが消えても全々悲しくなかったよ。え? 「未来神話ジャーバス」の事だよ。

神奈川県・かるなばる

ラナルータ使える人が実在したらたまったものではない。

山口県・DRAGON・WAIT

♨全くだ! うかうか彼女とHしてらんねェーもんな!!

ドラクエパラダイス

はじめまして、この度隣り頁からリハウスして来ました、白鳥ドラパラです。よろしく。

あぶない水着コンテスト



三重県・恵利織

わぁ、恵利織ちゃんてばまっ黒け! ケシズミみたい。焼きすぎは体によくないですョ!!



兵庫県・かりん



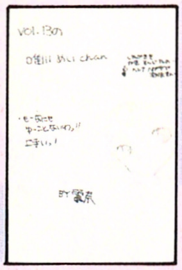
東京都・長いよ

あぶない水着おーえん団

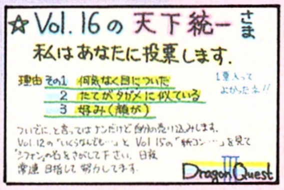
失敗葉書は人気投票! みんなで送れば怖くない!! 各号に1枚ずつ出しちゃおーぜ!!!



東京都・PN長い



東京都・麗奈



三重県・シフォン

続・一撃シリーズ



千葉県・ドラクエ君



石川県・G愛鈴



神奈川県・華名前

…。感動で言葉が出な…あ、出た! てな所で一言。筆名前ちゃん下品!!

神奈川県 大門和彦日本一

いくらなんでもいないだろ!!

あ、どうも。お読みになりますか? あ、そう。こりゃ失礼。じゃやめます。はいどうぞ。

☆ゲーセンでアウトランなどをやっていてゲームオーバーになると、**くそっ!**と言いながらハンドルをおもいっきり回転させるやつ!

宮崎県・ぷうかJr.・ターボ

♨ギャハッ! よく見るぜっこーゆー奴! 中には力が入りすぎてきょーたい(機械そのもの)ごと自分まで回転した奴も知ってるぜ!

☆ゲームの方がこって内容より**広告**るやつ!!

千葉県・沙羅曼蛇

♨ジャーバ"ピー"ですかっ!?

☆ドラクエIIIのエジンベアで、兵士に「いなかものの」と言われて**冒険の書**を消すシティボーイ

神奈川県・ちゃま

♨えっ!? いなかもののどこが悪いって!? どーせオイラは埼玉県人だよっ! 畑臭せぇーよっ!! と言うようにいなかものは被害妄想が強いものだと、蓮田市民である黒須一彦(22)は語る。

☆コナミ教信仰者、あなたの後にはバンダイの霊がとりついておるっ…。しかし、コナミの**背後霊**に守られている。

鹿児島県・キューピー出ッ歯

♨ゆーことナス。とナスがゆうっ!!

☆ご使用前に必ず取扱説明書をお読み下さい。と書いてある商品がこわれるまで**毎回きちんと**読んでから使うやつ!

埼玉県・曹操の軍師

♨奥さぁ～ん。なかなかイカスでなぁい。ん、読者には唐突でわからんですな。そうこのネタを送ってくれたのは39才の主婦なのだっ! こーゆー方がいると私も嬉しい!!



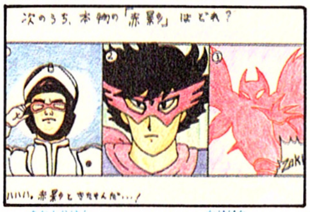
鹿児島県・スライムクエスト



三重県・恵利織

禅の心で笑いに挑む!! ナゾラー問答

狭いっ!! 今回は狭すぎる! ネタをたくさん書けないっ! 新企画、テメェのせぇーだ!



青森県・スケルトン掛端

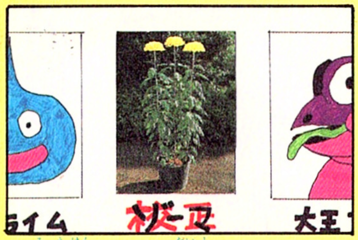
問そーじをするとき使うものは?
答①3度 ②めの ③そうじ機
東京都・ヒョッコリヒョウタン島

問BBCにハガキを送ることを?
答①国籍不明 ②デューク ③投稿
神奈川県・少年A

問宝箱をあけると出てくる物は!?
答①東京 ②ミミック ③ショー
神奈川県・大門和彦日本一

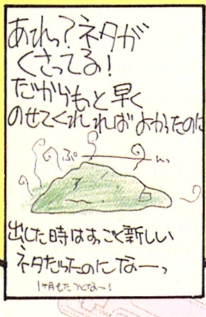
紙コンアトランダム

へいっ! いらっしゃいっ!! どーです、今日もいいネタそろってるでげしょっ!!



三重県・アミバ大使

♨この卒業アルバム、どこの学校の物だっ!! いくら悪役だからってこりゃかわいそうだっ!



神奈川県・☆矢と★矢

♨本当か!? どれ、んっぐ。あ、スッパイでやんの。のどにもくるなぁ。臭いも強い。食えねえよ。



香川県・匿名希望の不破

♨何を考えてんだかわからんという最近の若者を鋭く突いた作品だ!



千葉県・ヘドロ王子

♨ヒャッヒャッ最高!! 少し古いネタだけどかなり上手なパクリ技!

静岡県・IZUMI



♨そうきたか。ついでにしん平ちゃんも入れて欲しかった!

東京都・スーパーマリオ



♨では、18番ホールのアプローチを見ていただきましょう。

今号の高橋くん

愛知県・チャップリン

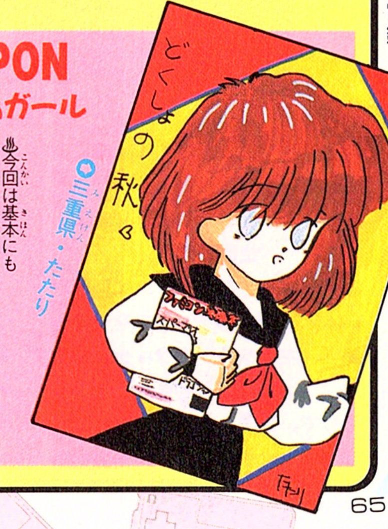


♨ギァギァーッ!! きしょくわりぃ～っ!! こんなん見たら3日間熱出して死ぬどころのさわぎじゃない、見た瞬間に全身がこっぱみじんだっ! 今夜夢に出てきそーだなぁ。

HIPPON かばあガール

三重県・たたり

♨今回は基本にもどってみました。色の使い方、バックの感じ。可愛いキャラ。オシャレなコピー。きめては投稿者が女の子。



この柱は65ページをお知らせしています

東京都 寝太郎電鉄

いよいよ始まった新企画！

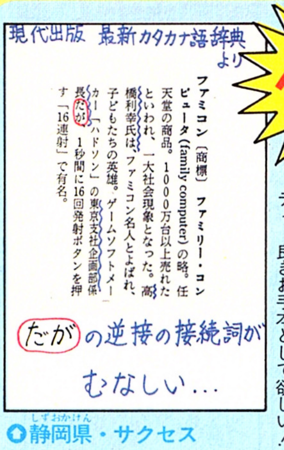


指令 あらをさがせ！

初めまして新企画その１号です。命の限り皆様を笑わせます。以後ヨロシュー願います！

投稿とはすばらしき人生の無駄遣いである。

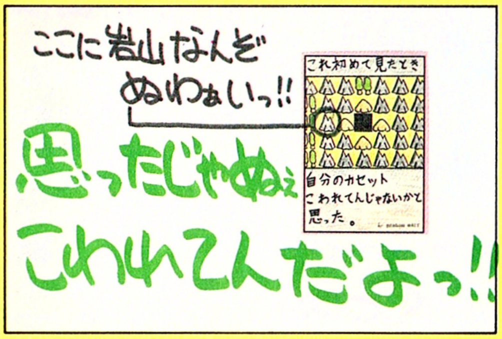
●しょーじき言って今回は初めてってことであまりネタには期待をしてなかった。のに、だが、しかしの三段活用を使ってしまったが、さすが必本読者っ!! しょっぱなからHIGH QUALITY GAGSを送って来てくれたっ!! おぢさんはうれしいっ!! キミたちがそんなに成長してくれてたなんて。本当。お父さんは鼻が高いぞっ!! ま、そんなこんなで本題に入るとするかなっと。えーと、一言にあらと言いましてもピンからキリまでありまして、ハガキの書き方も十人十色。でもただ統一していただきたいことは、証拠物品をハガキにひっ付けてほしいってこと。こうしないと、どんな間違いで、どんな風に面白いのかというのが読者に伝わらないからなのじゃっ!! ただ、証拠物品がない場合。例えばＴＶのＣＭなどは、もち、文章だけでもかまわないけどもねっ!! どれだけわかりやすく書くかが、採用のきめてとなるから、よく覚えておくよーに。今回のネタを見てくれればだいたいのことはわかると思うけど。こんなことならもっとハガキのスペースを取っておくんだった。最初だから、ハガキの書き方教室をこんなに取ってしまったのだ。ま、この調子だったら、次回からのハガキはパワーがありそうだなっ!! うーん、楽しみ、楽しみっ!!



優秀

♨この優秀賞をものにできれば、超一流の投稿人だっ!! 記念すべき第一号はサクセスさん。ネタのキレ、見やすさともにスペシャリティ。良きお手本として欲しい！

静岡県・サクセス

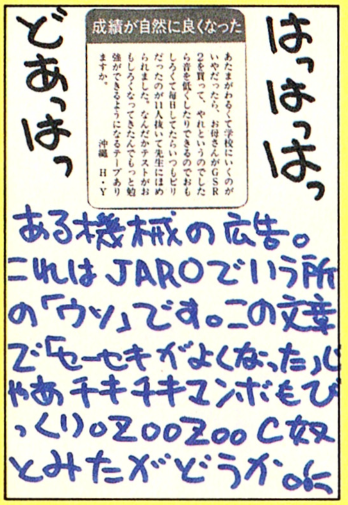


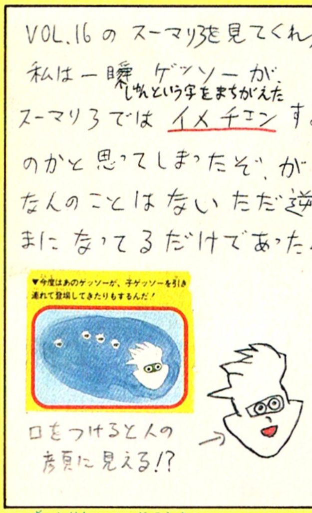
香川県・春

♨たぁーしかにっ！ よくぞみっけたっ!! オイラはぜんぜん気がつかなんだっ!!

三重県・飯田はんじ

♨ズーズーシイどころじゃないっ!! だいたい何言ってんだかわからん文章だょなっ!!





岐阜県・井戸孝希

♨ヒーヒー笑わせんなよっ!! でもありそーだよなぁ。違和感ないもんなぁ。他にもこーゆーのあったら送ってほしいよぉ～！

Ｈソフト制作会議

ヤッホー！ ヤッホー!! 新発売の、コケコッコ―――!! それでは早速いってみよー!!



ドンドン！ 皆さん御静粛に!! それではこれより第１回Ｈソフト製作会議を開きたいと存じます。

〈企画書部門〉

●基本は、ただのドラクエ型ＲＰＧなんだけど、ステータスを見る画面で、キャラのグラフィックが画面いっぱいに出る。もち、全身。そして、装備してる物によってグラフィックが変わる。何も装備してない時がＨだ!!

大阪府 虎那魅兼人

神奈川県・トロール佐藤

●ひとりの主人公が誕生し、数々の苦難を乗りこえ、経験を積み、やがてひとりの女性と知り合い、これまた苦闘の末やっとの事で結婚へとこじつけ、いよいよハネムーン!! てトコで終ってしまうＡＶＧ。

栃木県・ゾンビスライム

〈ストーリー部門〉

●世界中のお姫様が、魔王にさらわれた。姫はそれぞれ魔王の手下に預けられた。主人公の青年は、姫を救い出すために旅立つ決心をした。目的は沢山のお姫様とＨするるためだ。だからボスキャラと戦う時は姫の見てる所で、姫の気を引く様にカッコ良く戦って勝たねばならない。負けたり、カッコ悪い所を見せたりすると、姫にそっぽ向かれ、計画は台無し!!

長野県・小沢直美

〈まとめ〉 キャラ部門は該当作品がなかった。18号で金子のバカが描いた「三ッ目」のせいで、怪物みたいのが集まってしまった。

メチャかわいい娘に、大笑いする様な個性を加えた作品を待つ!!



大阪府・理瞳留

♨三国一からハガキ拝借。まゆ二本のほーが不自然…うるせ、だまれ!! …全く金子はよォ…。これにて第１回目は閉会とする。

躍動するネタたちが今ここに！

ぼ〜くは買いちっち、必〜本を買いちっち。

うそも方言

ウソつくのが好きな奴！ 方言隠しきれない奴!! そんな君にはココしかない!!! な！

やあ、オハヨ！ みんな元気だったかな？ 日本には、沢山の都道府県があるな！ 全部でいくつあるかわかるかな？ ん———と、太郎！ オマエわかるか？ わかるだろ、なっ!! あ〜答えんでもいい。ま、とにかく、沢山おくにがあるんだから、当然、言葉も沢山種類があるワケだ。これを方言と言う。な？ そうだろ!? それから、人間はウソをつくなぁ！ 次郎、オマエもウソついた事あるだろ？ そうだろ？ な!! 人間はウソが好きなんだな。でも他人を陥れるためのウソは嫌われるぞ。な！ そうだろ!? やっぱり、笑えるウソがいいよな。な！ それではみんな、この、方言とウソを使って例文を１個作りなさい!! できるだろ？ な!?

㊍おら、へっぽんをば食っちゃったがさ。そすっと、でっけー『あっぱ』んなって出たがよ!!
㊟俺、必本を食べちゃったんだ。そしたら、大きなお———きな、『う○ち』になって出たんだよ。

新潟県・なむあみ

♨流れる石と書いて「さすが」と読む。流石必本、排泄物も大きい!!!

㊍こんぴょぱやきのべへちょうへふにひてひょ。あほ、くほひふちょうへふひはふもうもうほぺまももへひはははひへひょ。
㊟このハガキ載せて常連にして。あと、詳しく常連になる方法を書いた本出してちょーだい。

静岡県・特別指令官

♨これが静岡の方言か？ ウソついちゃいか……。あ、いいのか。でも本文にウソ入れなきゃだわ。
㊍モガモガモンモガモモ！
㊟ノッポさん僕にも作って———！

広島県・キャピー住吉

♨方言ではないし、ウソでもない。でも笑えたから採用しちゃった。





静岡県・サクセス

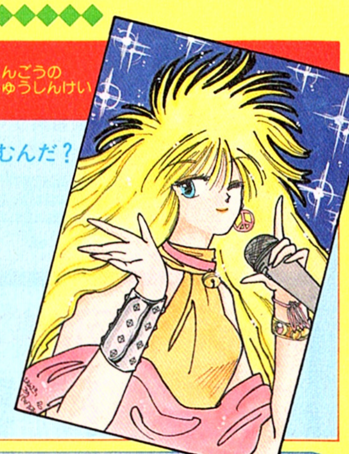
♨パクリだな。ウソも入ってない。本当なら「没」だがな。1回目でハガキ少ないし…やっきりこくけど許いてやらぁ！

没収容所

またひとり、没を犯した奴がやってくる。さぁどんな没だかじっくり見てやろうっ!!

とうとう始まってしまったぞ。どぉーすんだよ。しかたねぇーな。このコーナーについて少し説明でもするかな。とりあえず、ハガキの出し方、書き方は他でも言ってるようにそんな難しいということはない。自分が書きたいことを書いて送ってくれればいいだけなのだ。こちらからは、こんなネタを書いてほしいとはいっさい言わない。自分の感性を充分に発揮して欲しいがためだ！ ま、今回は初めてと言うことで、ネタに使われたハガキはどれも、現在行なわれている企画コーナーからのものだけど。次回からはもっとハガキの枚数を増やして、各企画コーナーからの没と、直接収容所に入所してきた人たちでいっぱいにしたいと思っておる。で…その囚人たちを正しき投稿人にするため、なにが悪かったのかを徹底的にたたいてやろうと思うのじゃ。没が続いてるやつ、どーせ没だと思いこんでるやつ、だまされたと思って送ってきてみな。次は採用になる秘訣を教えてあげげっから。ま、中には本当にだまされるやつもいるかもしれないけど……。ハハハ、ジョークだよ。と今はごまかしといて。ハイッ!! それでは没常連のみなさん、ガンバッテハガキ送ってね！

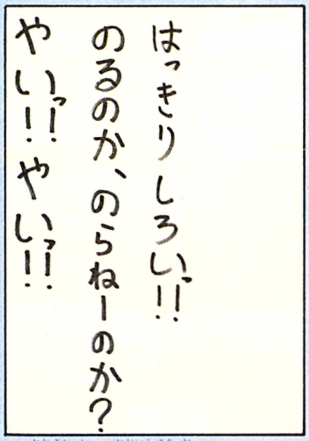
今号の終身刑



愛知県・萌埜祀←これも何て読むんだ？

♨では、初めての重罪人をご紹介しよう！ 一見、なぜ没なのかと思われる紙コンのハガキだが。これは決定的な過ちを犯している。確かに絵はうまい。が、目的がなんなのかわからない。F・C誌のかばぁガールにしてはなんの関係もないし…。この手のやからは死ぬほどいる。特に左下に注目してくれ。"なんだこのバックは"とある。自分でそう思うなら描くんじゃにゃぁーいっ！

…その他の囚人…



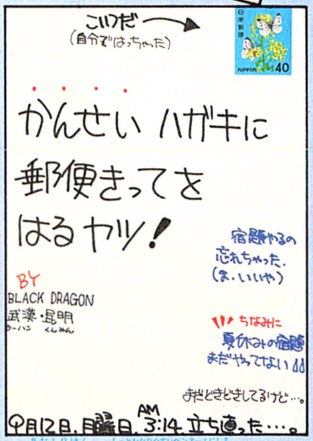
大阪府・大石祥生

♨おーい！ どっちから読むんじゃっ！ 4コママンガのように番号ふってくれ！



東京都・くりすぴぃな

♨もー少し色っぽいじゃなくて、色みが欲しかった。ネタは悪くはないぞ！



青森県・黒竜武漢昆明

♨投稿に無駄なお金を使ってはいかん！ それにネタ以外のことを書いちゃだめ！

大阪府 大石祥生



FC誌界の中日ドラゴンズ。次号の必本は10月21日!

HIGH QUALITY GAGS ハイクォリティギャグズ

新企画が出た所で ➡ 人気投票!

わかった、わかった。キミたちもいろいろと言いたいことはあるだろう。じゃ書き方を教えるからハガキをドシドシ送ってくれ!

各コーナから好きな物3つを!

今会は新旧のコーナーをぎゅうぎゅう詰めにして掲載したわけだが、どう思われたかな? これではあまりネタを書くことができず、投稿する方も大変だと思う。そこで、みんなの好きな物だけにしぼりたいと思ったわけだっ!! 自分が、こついは最高と思ったものを3つ書いて、私に電話クダサイ。スタイリースタイリィ〜。少し古いギャグだがガマンしてくれラップ、水分を逃さないし、熱にも強いから…やめておこう。と、とにかくだ、キミたちの手でBBCの未来を作ってほしいんだっ!!

FNNの後継者を募集!

FNN。なーんか変に思わんか!? 長い間、お笑いコーナーはこのタイトルだった。が、もうあきてしまった人も多いと思う。だから作って欲しい。キミの考えたタイトルが、これからのお笑いを背負って立つんだぜっ!!



君達の手で新企画を育ててくれ!!!!!!



やってやれないことはないっ! キミの心をハガキに託して、ほんのちょっぴり有名人になろうじゃないかっ!! じゃあ、みんなからのハガキ待ってるぞっ!!

三国一の大バグ野郎

日頃言えないうっぷんを、ここで一気にぶちまけろっ! とにかく何でもいい、文句言えばいいのだ!

ドラクエパラダイス

ドラクエファン、よっといでぇー! 君たちならネタ切れのおそれはないハズ。さあその力を見せてくれ!

いくらなんでもいないだろ!

こんな奴いるかよ、と思う奴を紹介してくれっ!! ウソでも本当でも構わん! 笑えたらそれでいい!

紙コンアトランダム

絵ネタなら何でも良しっ!! ヘタでも、FCネタでなくてもだっ!! 個性豊かな作品ならそれでいい!

ナゾラー問答?

リズムとキレ味で勝負! FCネタから、身近なネタまで何でもアリ! 絵ネタに新転回が欲しい!

指令あらをさがせ!

雑誌、新聞、何でもいい。誤植、版ずれ。アリとあらゆるアラを探せ!! 結構得意の人も多いはず。

Hソフト制作会議

ここは会議室。今、静かにHソフトの製作が…。君の考えた、笑えるキャラや、企画などをくれ!!

新コーナー募集

新企画はいつあっても喜ばれるもの。そうでしょ。はいそうですと言うことで、みんなが考えたコーナーが欲しいのだっ!! はっきし言って、この手のハガキは非常に少ない。採用されれば、アイディア提供者として、コーナーが続く限り名前が残るんだっ!! こんなおいしいとこは他にないぞっ!!

うそも方言

想像を絶する大ウソを、君の住んでるお国言葉で表現してくれ! ただし、和訳を必ず付けてくれよ。大げさな訳し方でもかまわんぞ!!

没収容所

没を犯した人々の刑務所。各コーナー又は直接収容所に入ってくるやつもいる。ネタに区別がないのもここだけだ。ハガキ待ってるぞ!

FAMI-COM FREE TALK

ファミコン・フリートーク

おれにも言わせろ、私も言いたい。そんなあなたのコーナーです。

イースのデカキャラは強すぎる！アドルが最高のレベルでも倒すことができない。アドルの動きが遅いのも欠点だし、そのうえヒントが少なく謎ときもむつかしい。

（福岡市・中光健）

▶いやー。ホント泣かされましたわ。手は痛くなるし、腹はへるし……。

（ハルク）

僕も今、小説ドラクエ(Ⅰ)を書いています。主人公は僕です。でも原作と少し変わっています。登場しなかったヒドラ、バブルスライム、はぐれメタル、キングヒドラを登場させています。ロトのしるしがあった所はどうくつになっています。また武器、防具はいなずまの剣、ロトのたてなど登場させます。ちなみに今、ローラ姫を助けた所まで書きました。

（福島県・ようちゃ・13歳）

▶そーいえば、岸本和樹の小説も読んでみたいというハガキが横浜の竹野文敏、愛媛県のぴっころばなな、他数人からきてるよん。もうできたかな？

（ハルク）

さあ全国の消えプリフリークよ！立ちあがるのだ！「消えプリマスターズクラブ」をつくろう！

（青森県・トンヌラⅡ・15歳）

▶消えプリかあ？

（ヒラ坊）

巨泉「ヘイ、ジャック」
ジャック「やあ、巨泉。今日はアメリカの子供たちにアンケートをとってみたんだ」
巨泉「アンケート？」
ジャック「ああ、あなたはNESを持っているかってね。そしたらなんと全体の半数近くが所有していたんだよ」
巨泉「それで親たちの反応は？」
ジャック「やっぱり勉強しないと批判されていたよ」
巨泉「日本が悪いもの輸出したみたいだね」
——てな訳で今月はこんなものいらないファミコンでした。

（山形県・しょいち・15歳）

▶あいかわらず、うまいなあ。そこで問題です。上記の文章を英訳してみてください。編集部で審査のうえ、1名様にたまたま机の中にあったスクウェア特製のガスライターをさしあげちゃいます。マジだってばあ。

（ヒラ坊）

見えないところにゴキブリがいるのもイヤだけど、ゴキブリダンゴで見えないところに死骸があるのもヤダ。

（埼玉県・渡辺幸太郎）

▶実はあたしも買うときにちゅうちょしまして、結局ホイホイにしたのです。

（マッキー）

アクションゲームは6000円を超えないでほしいとありましたが、ついに越えてしまいましたね。5000円台でも十分高すぎるのに、これはヒドイ。IC不足のせいでしょうが、メーカーさんももう少し考えてもらいたいですね。

（兵庫県・下村浩士・18歳）

▶そーだ。そーだ。デモでもやるかあ。

（ハルク）

おひさしぶり。入院希望(大学院ね)の石田です。ところでなぜ「笑えるゲーム＝Hソフト」（BBC）なのか？必本の女性読者はどーなるのか？ ほとんどの女性読者は「うーん」じゃない？ 必本らしからぬせまい発想だと思うけれどどうでしょう？

（大阪市・石田久美子・大学生）

▶そーいえばそーだ。赤松、ちゃんと考えてるかあ？

（冊）

ドラゴンボールⅡのエンディングにくろすさんが出てたような気がする。

（長崎県・伊藤由起子・13歳）

▶気のせいですよ。

（くろす）

あのー。くろすさんってNHKの「おかあさんといっしょ」の「こんなこいるかな」にでてくる、ぶるるに似ているのでは……。

（静岡県・まだらたこいと・14歳）

▶弟です。うそうそ

（くろす）

コラムランドが大好きです。今号のパックランドはとってもジーンときました。田尻さんはゲーセンでの思い出がたくさんあっていいですね。ちなみに私のゲーセンでの思い出はゲーム1回50円で、あまり店内には女の子がいなくて店長がテーブルをあけてクレジットをふやしてくれたんです。毎日、それをしていたらまわりの男の子が女ばかりずるいと怒ってテーブルをあけてくれなくなっちゃったんです。そしたら、500円をフロントに持っていって両替したら50円玉を30枚ぐらいくれたんです。ラッキーと思ってました。でもゲームはへたでした。

（足立区・古川和美）

▶ちょっとアブない店長さんだったようですね。でも、まいいか。

（マッキー）

きのう、くさったしたいを食べてしまったのでおなかがいたい。

（福岡県・まりんすらいむ・13歳）

▶キアリーとかラツモフイスでだめなら正露丸でものんだら。

（ヒラ坊）

私の近所の中学校で運動会がありました。その中にスーパードッキングむかでダッシュという種目があって、バックになんとスーマリのBGMがかかっていました。コインを取った音や花火の音、あげくの果てには死んだときの曲まで入ってました。

（神奈川県・未都・16歳）

▶タイトルがすごい！ジャレコのゲームかと一瞬おもったよん。

（ヒラ坊）

ソウルオリンピックの開会式のとき、聖火台にとまっていたハトはやけ死んだりしなかったのかなー？

（北海道・高橋尚秀・15歳）

▶わたしもとっても心配でした。

（マッキー）

さすが必本！スーパーファミコンに関する記事はしっかり細かく載せてましたね。やっぱり必本はこーでなくっちゃ。それにしても任天堂の社長さんの発言には驚きましたね。必本の読者なら、だれもが興奮して読んだことでしょう。しかし、はっきりいってあまり信頼できない発言ですよ。社長がなんと言おーと、開発が遅れていてはなんにもなりません！開発にあたっている社員の方は今ごろ大あわてなんじゃないですか？ここで一つ予言をしておきましょう。価格は2万円前後！ドラクエⅤはない！どーだ？ジョイ＆マイクくん！

（滋賀県・佐々木清弘）

▶ま、いろいろですけど、新しい情報が入りしだいすぐお伝えしますのでお楽しみに！

（ヒラ坊）

以前から思っていましたが、必本は読みやすく上品な感じがする。

（北海道・山崎健・17歳）

▶上品って言われるとホントうれしい。

（マッキー）



▲さてこれは誰の机でしょう？ヒントはなし。正解者のうちから1名様にとってもステキな（何にしよーか？）プレゼント！

北枕獲さんが浦和市高の出身だなんておどろき！うちのオットセイ（28才♂）もそーなんです。市高のセーラー服って色っぽいんですってね。

（奈良県・能美好美・主婦）

▶オットセイってダンナのことなんですね。つよそー。

（マッキー）

オリンピック9月19日男子バレーの対アルゼンチン戦見ましたか？なんであんな所に高橋名人がいるんだよ。(別に悪い理由もないか) おかげでキンチョー感がぶっとんでしまったではないか。

（山口県・ポカパマズ）

▶それホントー?ま、いっじゃないすか。秋も深まり、いよいよ本格的なゲームの季節／次号発売は10月21日㈮。じゃまたねーっ。

●おたよりのあてさきは〒102東京都千代田区麹町5-5-5ファミコン必勝本フリートーク係まで。とじこみのアンケートハガキの感想らんに書くだけでもOKです。（編集部）

Dragon Quest III MASTER'S CLUB

Vol.15　1988.10.21

あと3ヵ月で今年も終ってしまうのに、ドラクエⅣ（エニックスの次回作はドラクエⅣと信じきってる）はまだ発表されない。「年内には、次回作のタイトルを発表できると思いますよ」とエニックスさんでは言ってたけど、早く教えて欲しいよ～。

DRAGONQUESTⅢ 友の会

公式ガイドブックに一言

ドラクエⅢ公式ガイドブックは、まだまだ未知の部分が多い私のドラクエライフにとって、けっこう参考になってます。たとえば、あるモンスターの私の考えた以外の倒し方とかね。ところが、なかには〝ちょっとね…〟と思うようなのも載っているのです。特にキャラクターのイラスト関係にそのようなものが多いみたい。魔法の法衣のイラストなんかは法衣とはいい難い。第一、僧侶には白装束だと私は思う。赤色じゃ、なんか変だよ。それと、雷神の剣のイラストも切れそうな感じがしない。とは言っても、このイラストの設定でいいと言う人もいるかも知れないし、自分なりの設定を作ってみようかなあ。

東京都・寝太郎電鉄

ドラクエの世界、イメージは、プレイヤーの数と同じだけあるんだよね。公式ガイドブックのイメージだけが正しい(?)ドラクエの世界だってことはないと思うよ。



東京都・みくに

身のまわりドラクエレポート

★ドラクエをＰＬＡＹしてない人

1. ジパングの話だけおもしろがる人。
（私の友人）
2. ラブ・ストーリーが出ると聞いただけで、一笑に付したやつ!! 理由はファミコンのゲームだからって、それだけ…！
（私の悪友）

★ドラクエをＰＬＡＹした人

1. バラモゾンビのグラフィックは手ぬきだという人。ムリないけど…。
（電車の中で男の子２人）
2. Ⅲが発売される前「絶対にローレシアが出てくる！」などとほざいたやつ。
（私の従兄弟）
3. オルテガのグラフィックはせめてオリジナルで鎧姿の戦士にしてほしかったと…。
（それは私です）

…と、こんなところです。えっ、やっぱりくだらない？　だって私のまわりって、ゲーム好きの人がほとんどいないんですものっ!!

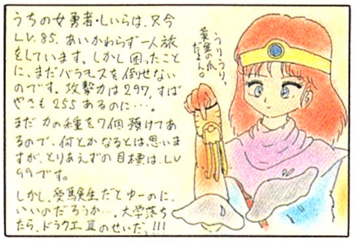
京都府・ペンギンロト



神奈川県・迦楼羅列



北海道・あんみつしるこ



岩手県・椎羅

そう言えば、ドラクエⅢ大予想!!（そんなタイトルじゃなかったような気もするけど…）なんてのを昔やったりしてたな。〝今だから言える！ドラクエ話〟なんてのを募集することにしようかな。大ボケのはずかしい話なんか教えて欲しいぞ。

続、恐い話？

その１

今度は、本当に恐い話です。名づけて『ホラーは「ふしぎなおどり」を踊る』。あっ、見捨てないで下さい。これからなんだから。

勇者たち一行は、塔へ入る。モンスターの突然の攻撃だ！　まともに攻撃を受けた女の魔法使いは、今にも死にそうで、しびれて体が動かない。そして第二波の攻撃！　万事休す、彼女に攻撃が集中する。その時だ、身動き出来ないはずの彼女が「すばやく身をかわした」のだ。彼女は、まちがいなくまひしていたはずだ。やはりⅢには霊がいる。

東京都・寝太電改め９時目次

その２

では、私もこわい話をひとつ。ある日、１週間ぶりにドラクエⅢをやろうとスイッチを入れた。すると、大事に育てた魔法使いの「りゅう」(LV84)がLV16の戦士にかわっていた。これを見たときに、私は泣いてしまった。

PS.ムッ、ときたから魔法使いにもう一度転職しなおしちゃいました。でも、とってもこわかった。(…実話)

埼玉県・C-MOON友美

９時目次に関しては、完全に見捨てたからね。友美は、ま、１回目だから許すけど。夜、トイレに行けなくなるような「恐い話」募集します。

コンサートの報告

いって来ました。8/28のクラシックコンサートに。はっきり言って感動しました。

聴きに行った人は知ってると思うけどタンバリンのお姉さんがノリにノッていて思わず、ずっと見つめてしまいました。司会のすぎやまこういち先生は、うけないギャグを連発！　あまりのつまらなさに思わず笑ってしまいました。

ところで、みなさんは、ドラクエⅠ・Ⅱ・Ⅲの曲の中で一番好きなのは、どれですか？　僕は「この道わが旅」です。

PS.僕の後ろの席に座っていた人（１階５列の17番あたりの君だよ）演奏中に話をするのは失礼だと思うよ。

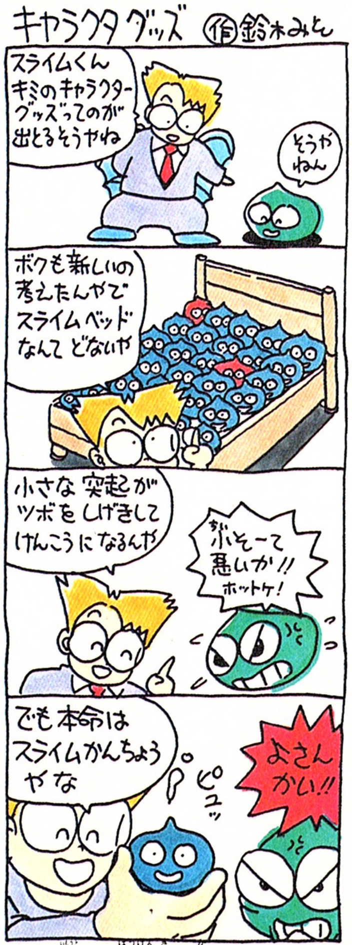
東京都・ぺんぺえ

この他にも何人かのマスター諸氏からコンサートの報告があった。どうもありがとう。話は変わるけど、「この道わが旅」ってドラクエの音楽の中で一番人気があるみたいだね。

うちの妹の話

うちの妹はサタンパピーのことを「塔の管理人さん」と呼び、ラゴンヌを見て「あっ！　こいつたちしょんしてる！」と言った。

福岡県・ラリホーキャット



§ 妹にも冒険記を書かせなさい。

続、音楽についてのお話

必本Vol.17で「音楽について」語ったカリンです。

実はうちの体育大会の入場行進の音楽になんと「ロトのテーマ」(etc…)が使用されることになったんだ。まあ、それはいい。問題はそこからだ。「ロトのテーマ」に続いて「キン肉マン」の曲が一緒になっていることなのだ。なにもメドレーすることはないと思うんだけど…。まったくわが中学のブラスバンド部の連中の考えることはよくわからん。もちろん顧問はあの音楽教師。これって、すべてオレのせいっ!? 最後に…ばーろーっ! キン肉マンなんかと一緒にすんなよなっ!!

兵庫県・勇者カリン

§ フリカケに免じて許してあげようよ。(わからん人は必本Vol.17参照)おっと、忘れるところだった。ビッグニュースがあるのだ。我が、マスターズクラブの単行本化が決定した。発売は11月中旬を予定しているぞ!!

冒険の書

勇者くにひろ

●前回までのあらすじ●

ロマリアで王様にまつりあげられたくにひろは、眠りの村についての情報を手に入れる。王の座を返し、眠りの村ノアニールにたどりついたくにひろ達は、一人の老人に案内されエルフの洞窟に入っていった。そこで彼等を待ちうけていたものは……。

眠りの村(其の二)

バンパイヤの一群は、あっという間にかたずいた。

「不思議な場所だ」

「きっと神の御加護です」ぼぶがあっさりと言った。

「何にしろ、体力満杯だ」けんが微笑んだ。

「夢観るルビー探しを続行しよう」

「また変な木の実が入っていたぞ」宝箱を開けたけんが小さな種を差し出した。

「これは命の木の実ではないよな」

命の木の実とは、食べると身体が丈夫になるという木の実だった。僕たちはこの洞窟でそれを見つけ、その時は一番身体が弱いらむに食べてもらった。

ぼぶはそれをじっくりと見て、言った。

「これは力の種です。食べるとわずかに力がつきます」

「んじゃ、今度はくにひろが食べろ。おまえは二番手をつとめているんだから」

「けんが……」

「俺はこの通りだ」けんはたくましい胸板を叩いた。鉄の鎧がガチャンと鳴った。

「それじゃあ」

僕は小さな種を口に入れると、噛み砕いた。らむが眉をひそめながら訊いてくる。

「美味しくないでしょ?」

「味がない」

「力はついたか?」

僕は鋼の剣を振ってみた。「大して変わった気はしないけど」

「わずかに変わっているはずです」

「わずか……ね」僕は剣を持ち直した。

「それにしても、夢みるルビーはどこにあるんだろう?」

「この階にはありませんでしたから……地下三階以降でしょう」

「下り階段は?」

「待ってください」

ぼぶがマップを見た。今までの経験から、僕たちは洞窟や塔は地図を書きながら進むことにしていた。ただでさえわかりにくい上にモンスターと戦いながらの進軍なので、そうしないと迷ってしまうのだ。そしてマッピング担当は、当然ぼぶが引き受けていた。

「この先に一つ」ぼぶは前方の闇を指し示した。

僕たちは階段を下りた。再び長いトンネルが続いている。その真ん中に、ぽっかりと下り階段が待ち構えていた。

「廊下の真ん中なんて、いかにも怪しい。罠かもしれん」とけんが言った。

「それじゃあ他の階段を探してみよう」

さらに進んだところで脇道を見つけて入ってみると、そこは下り階段があるだけの、行き止まりの小部屋だった。部屋にあった宝箱から聖水を手に入れて、僕たちは階段を下りた。

下りた先は広々とした地底湖になっていた。中央に島があり、立派な橋が架かっている。その島では、石柱がストーンヘンジのように輪を描いて立っていた。

「石柱の島か……何かあるな」回復の小島を思い出して、僕は言った。

島の中央には、宝箱が置かれていた。中には、血のように紅い宝石と、手紙が一通。それを読んだけんが、呆然として地底湖の湖面をみつめた。

「どうしたんだ?」

「これは……遺書だ」

「じゃあ二人は……」らむが小さくつぶやいた。

何も言えなかった。

悲しい気持ちが僕たちを支配した。

僕は宝石を手に取った。「夢みるルビー……何が夢だ」

「こればかりは、僕たちにもどうにもできませんね……」

人の気持ちなどおかまいなしに迫り来るモンスターの足音が聞こえてきた。僕たちは手を取り合い、リレミトの呪文を唱えた。

バラモスを倒すには、腕を磨いて強くなるだけではだめだった。人々の話を聞き、それを分析しなくてはならない。だいたい、僕たちはバラモスがどこにいるのかさえ知らないのだ。一見些細な話の中から、それを嗅ぎ出さなくてはならない。だが、旅を進めるにつれて、必要な情報を集めるのがだんだん困難になってきた。部屋の中に籠りっきりの人などもいて、そういう部屋にかぎって盗賊の鍵では開かなかったりする。鍵が無くては行けないポルトガという町も気になる。そこで僕たちは盗賊の鍵以上の力を持ち、どんな扉でも開けてしまうという魔法の鍵を求めてロマリアから東に向かった。アッサラームという町に手掛かりがあるとノアニールの村人から聞いたからだ。

「あ～ら、素敵なおにいさん」

夜になってその町に着いた僕たちは、噴水のある中央広場で一人の女の人から声をかけられた。ウインクをしながら、なまめかしい声で、「ねえ、ぱふぱふしない?」

途端にけんが大喜びでうなずいた。

「大歓迎!」

「けん!」

らむが怒ってけんをつついた。だがけんにはまったく応えず、彼はひょろひょろと女の後についていく。

「まったく好きだなあ……」

「あれはなおりませんね」ぼぶがしみじみと言った。

僕たちは仕方無くけんを見送った。それなりに満足すれば帰ってくるだろう。らむは、「不潔よ」とか言いながらも、どこか寂しそうにうなだれている。

意外と早く、けんは女の家から出てきた。

「どうだった?」

けんの顔は真っ青だった。とても楽しいことをしてきたとは思えない。彼はすがるような目でらむを見た。

「らむ……」

「何も聞きたくないわ!」らむは冷たく背中を向けた。

ぼぶが妙に大人びた顔でけんにささやいた。「こういうときはおとなしくしているべきです」

けんは力なくうなずいた。

結局アッサラームに鍵はなかった。それはピラミッドと呼ばれるものの中にあるらしい。しかしその前に、僕たちは鍵のありかを教えてくれた老人の言葉にしたがってイシスという町にしばらく滞在することにした。

ここもアリアハンのような城下町になっていて、城には美しいお姫さまがいる。そのうえ格闘場まであって、いかにもけんがよろこびそうな町だったが、アッサラームのことがあるせいか、彼は意外におとなしくしていた。長続きはしないだろうが、いまのところは助かっている。

イシスは砂漠の中にある町だった。オアシスのほとりにつくられたこの町を出ると、目の前は見渡すかぎり砂の海になっている。アリアハンの西にも小さな砂丘があったが、ここのはまったくスケールが違った。

ピラミッドというのは大昔この国を納めていた王の墳墓のことらしい。この町の北にあるそうだが、すでに多くの墓荒らしにあっているとのこと、果たして魔法の鍵がまだあるのか心配だ。

砂漠のモンスターは、とんでもない奴が多かった。特に火炎むかでというやつは、ベギラマでさえまったく通用しないのだ。加えてヒャド一発では倒すことができない上に、口から炎を吐いてくる。ただ、幸いなことにたいてい二匹連れでしか出てこない。そんなのが四匹も五匹も出てきては、僕たちの全滅は確実だったろう。

つづく

JICC出版局

華麗なる筆致でつづる剣と魔法の迷宮世界



ムラマサブレードと呼ばれるこの剣は、現存する最高の剣・カシナートすら遠く及ばぬ強力な破壊力を秘めている。スカルダが転職の道場でサムライ・マスターに見せてもらった日本刀オサフネと同じく、遙か昔に遠い異国から持ち込まれた数振の中の一本で、妖刀の俗称からも知れる通り敵には死を、そして手にする者には狂気をもたらすという最強の刀であった。

狂気、というと呪われた品のようだがそうではない。ただ歴代の所有者がその斬れ味に魅せられ、次々と血生臭い事件を引き起こしたことから、そのように不吉な伝説が生まれたのである。持主の心を映す剣とも呼ばれ、邪悪な心を持つ者が手にすれば必ず破滅を招くと言われるのも、この血の歴史があったからであろう。

●第8章 ダークゾーン(2)より

ウィザードリィが小説で読める。

小説 Wizardry

[隣り合わせの灰と青春] ベニー松山 著

昭和63年11月下旬発売予定

定価980円

予約注文受付中●確実に手に入れたい方はアンケートハガキの横についている注文票に記入して、お近くの本屋さんへお渡しください。



JICC出版局
今 死体なのよ その女僧侶
くっ…
これなら すばらしい 冒険者に
育つで あろう―
いずれにせよ 嬉ばしい ことだ―
このような 者どもが 地に満ちて くれることが
第1巻10月14日発売決定!!
第2巻12月、第3巻2月発売予定
アンケートハガキの横に注文書がついてます
コミック Wizardry
剣と魔法の世界へようこそ/俊英石垣環の華麗なるペン先が描きだす冒険者たちの生と死、愛と夢/発売迫る!!
●A5判208ページ ●定価880円
Ultima コミック
名作ゲームの完全コミック化ついに完成/邪悪のエクソダスと死闘をくり拡げる4人の龍戦士の物語。
●A5判256ページ ●定価880円

怪物博物館

THE MONSTER MUSEUM



連載⑩

不死の怪物

by 北枕獲

骸骨男は頭が良くないのだ!?

ども。今回のお題は前回とはまったく脈絡のない『スケルトン』なのだ。ドラゴンクエスト・シリーズを始め、多くのRPGに出演しているおなじみの怪物だね。

スケルトンは“アンデッド・モンスター”と呼ばれる怪物の仲間だ。彼らは一度死んだもの（もちろん人間以外のスケルトンだって存在する）が、魔法の力により動けるようになった怪物なんだ。「アンデッド」は「不死」って意味なんだけど、この種の怪物が死なないってワケじゃない（とゆーより、すでに死んでるんだから、破壊できないワケじゃない…かな）。本当の意味で不死なら、ゲームに登場させるワケにはいかないもんね。

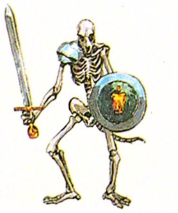
ここで注意を1つ。実はアンデッド系には2種類ある。第1がこのパターン。スケルトン、ゾンビ、マミー、バンパイアなんかで、身体を持つもの。もう1つは死者の魂が成仏できずにいる…要するに幽霊。ファントム、ゴースト、シャドウ、ワイトなどで、身体は持たないものだ。第1のタイプとはまったく別モノと思った方がいい。こっちのタイプもかなり多い。そのうち紹介できると思うから、お楽しみに。

閑話休題。彼らは“脳みそ”とゆーモノを持っていない。つまり頭はそれほどよくない…ってゆーより、ほとんどアホなワケさ。もっとも彼らに命を与えた魔法使いの命令を聞き分ける程度のことはできるけどね。頭が悪いってことは、魔法を使うこともできないし、戦闘時における作戦も“力押し”オンリー。少し経験をつんだ冒険者なら、たいして恐いモンスターじゃない。

彼らに対する有効な攻撃法。強力なのは、僧侶のターン・アンデッドの魔法だ。この魔法は、アンデッド・モンスターと、彼らを動かしている邪悪なる力の接触を断っちゃうワケ。この魔法をかけられたアンデッド・モンスターは本来の姿（スケルトンなら骸骨、ゾンビなら屍体）に戻っちゃうんだ。ドラクエにはなかったけど、ウィズのディスペルがこれだ。また剣などで斬るよりも、棍棒のたぐいで叩潰す方が効果が高いようだね（ここら辺はファミコンRPGではカンペキに無視されてるけど…）。それから、心に作用する魔法（眠り、幻影など）や、炎の魔法はあまり効果がないことも覚えといた方がいいだろうな。でも1番確実なのは、彼らをよみがえらせた魔法使いを倒すことだぞ。

それにしても、骸骨が剣と盾を持って闘う姿ってのは、けっこうカッコいいよな。キミもそう思わない？　『アルゴ探検隊の冒険』ってゆー映画の主人公イアソンと骸骨騎士団のチャンバラは最高だったね、うん。

とゆーワケで、「骸骨男の巻」でした、ちゃんちゃん。



◀こちら、ウイズに登場したアンデッド・コボルトだ。強くはなかったよね。

電脳恐怖都市

ホラーは踊る

THE SHORT SHORT HORROR



連載⑩

怖い夢

by 長谷川並一（ホラーコラムニスト）

夢の中で見た女の子は……

ぼくはまだ子供で、おかあさんと一緒にテレビを観ていた。外は冬。でも家の中は，炬燵にもぐりこんでるからあったかい。テレビではとても怖い番組をやっていて、誰かが誰かをバラバラに切り刻んでいる。

ぼくは見ていられなくなって、横に坐っているおかあさんの背に隠れた。テレビの画面が目に入らないように。

それから、思いきり目をつぶった。

でも、おかあさんの背中を通して、ぎゅっとつぶった目蓋を透かして、誰かが誰かを切り刻んでいる画面が見えてしまう。ぼくは怖くて悲鳴をあげた。

おかあさんはじっとテレビの画面に見入っている。

そこで目が覚めた。

夢とは言わないけど、もうひとつ。

やっぱりぼくがまだ子供のころ、風邪をひいて熱を出した。具合が悪いから、そうすんなりと眠れない。しっかり目をつぶって眠ろうとがんばる。もう子供は寝る時間だから。

ふつう目をつぶると目の前が真っ暗になるもんだけど、このときは違ってた。目蓋の裏が妙にオレンジっぽい。そのうち右端のほうから。ちょうど玉子の黄味そっくりな色の丸いものが現われた。

じわじわじわと、視野（？）の中央目がけて移動してくる。

あともう一歩で玉子の黄味は視野の中央にたどり着く、というところで、忍耐の糸はぷっつり切れた。なぜだか今でもわからないけど、怖くて怖くてしょうがなかったのだ。

で、ぼくは目をあけてしまった。

うーん。次は小説から。

彼はこのところたて続けにある夢を見ていた。5、6歳くらいの女の子が、薄暗い部屋のすみで両膝をかかえて坐って泣いている夢。何かに怯えているみたいだ。

男が現われる。こちらに背を向けているから顔はわからないけれど、右手には細いひもを握っている。手は少し震えているみたいだ。

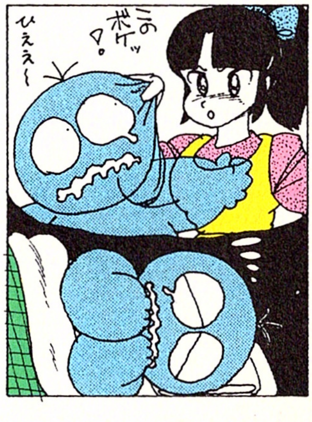
ひもをピンと伸ばして、男は女の子に近づく。女の子は涙にぬれた目を大きく見開いて、男を見あげた……。

夢はここで終わる。しばらくして、この夢を見なくなった彼は、結婚した。

2年後に子供が生まれた。すくすくと育ったその子が、もうすぐ5歳の誕生日をむかえようとしていたある日、彼は、はっと気がついた。

あの夢の女の子は、今のこの自分の娘であったことに。男は……。

さてこのあとどうなるか。じゃねー。



田尻の
パックランドでつかまえて
A CATCHER IN PACK LAND



連載⑧
ドルアーガの塔（前編）
by 田尻智

宝箱の謎をめぐって、熱い戦いが始まった！

1984年、5月。

カシワ餅とコイのぼりが、日本全国に溢れる子供の日は、少し大人になりかけた僕にとっても、心地のいい春の休日だ。その日僕は、お昼過ぎにノッソリと起きてきて、テーブルの上のカシワ餅をパクつきながらテレビを観ていた。

カシワの香りに、ぼーとしながら、テレビの画面をながめていると、電話が鳴った。

チィリチィリリ！

「モシモシ」

「俺。拓也だ。世田谷のダチからさっき電話があってさ、いま一番街でナムコのニューゲームをロケテストしてるって！」

ロケテスト（Location Test）。

それはビデオゲームの業界用語で、ゲームメーカーが開発途中の試作ゲームを、実験的にゲームセンターに設置することだ。数日間だけ、ゲームセンターにゲリラ的に置いて、試作したビデオゲームが、どのくらいみんなにプレイされるか秘密調査するのだ。

僕達ゲーム少年たちは、そんなロケテスト中のビデオゲームをプレイすることに、強く魅せられている。少しでも早くプレイできれば、誰よりも早くハイスコアをひねり出せるし、なによりも新しいビデオゲームの情報を、より多く持っていることが、ゲーム仲間での一番のステイタスになるからだ。

それは車雑誌やスクープ週刊誌が、自動車メーカーの開発している試作車の情報を一所懸命追いかけているのによく似ている。

受話器から、その荒々しい鼻息が聞こえてくる。興奮した拓也の情報提供に、僕はカシワ餅をノドにつまらせて、ドンドンと胸を叩きながら、

「ゴホッ、ゲホッ、それは本当かい！ すぐ出掛けるよ、それじゃ！」

とそれだけ答えて、投げるように受話器を置いた。そして急いで着がえると、家を出た。

新宿のキャロット一番街に着くと、もうすでに10数人のゲーム少年たちが1階のフロアーに集まっていた。いつもならガラガラに空いている、このはやらないゲームセンターは、たった1台の新ゲームのテーブルに集まった少年たちのおかげで、いつになく騒がしくなっていた。

「ザ・タワー・オブ・ドルアーガ……」

僕はテーブルの上の、即席にカラーコピーで作られたインストラクションカードのタイトルを読んだ。これはあんまりビデオゲームにない、やたら長いゲーム名だと思った。

ザ・タワー・オブ・ドルアーガは、ファンタジーの世界を描いたゲームだった。主人公である勇者ギルの持つ武器は、剣と盾。襲いかかるモンスターを次々と倒し、迷路の中に落ちている鍵を拾って、上の階へ続く出口へ向かうのだ。

そのとき僕が、初めてこのゲームをやった感想は、

「鍵を取って出口にいくだけなんて、ずいぶん単純なゲームだなあ」

という感じだった。各階に特殊なプレイ条件で出現する宝箱（プレイヤーをパワーアップさせるアイテムなどが入っている）というのは、おもしろかったが、全体的に茶色く暗い画面が、地味なように思えた。

その場のゲーム少年たちは、テーブルの傍らに立っているメーカーの調査員を尻目に、

「こりゃあ期待ハズレの新作だ」

「イヤ！ なにをいう。これまでにない画期的なファンタジーゲームだと思うぜ！」

「それより宝箱の出し方。さっそく調べてみない？」

などと言い合いながら、100円玉を次々と入れてハシャいでいた。

僕のほうは、結局その日、5回プレイしてはみたけれど、今ひとつパッとしない印象のまま、夕方前に新宿をあとにした。家に帰ると、すぐ電話を取って、ゲーム仲間に今日見た新ゲームについて報告した。

ゲーム少年の間で、ドルアーガ騒動が起きたのは、それから2ヵ月後。全国のゲームセンターに、正式にザ・タワー・オブ・ドルアーガが登場してからであった。

「2階の宝箱は、ブラックスライムを2匹倒すと出るんだよな」

「7階にある宝箱には、何が入っているのかなあ」

「16階の宝箱の出し方教えてよ」

「うーん、俺12階までしかいかないんだ、他のヤツに聞いてみてよ」

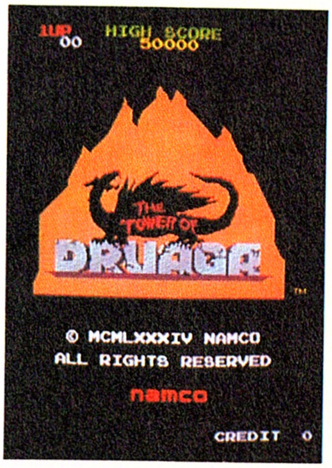
塔の各階に隠された宝箱の見つけかたや、その中身については、ゲームメーカーからは、なにも明らかにされていない。そのため、ゲームの攻略に必死になるゲーム少年たちの、こんな会話が、ゲームセンターの片隅で、よく見られるようになった。

全60階の隠された宝箱の謎を、最初にすべて解き明した者が、このゲームの勝利者となるのだ。

暑い夏。全国のゲームセンターで、ドルアーガの塔征覇への熱い戦いが始まった。

（つづく）





▲『ザ・タワー・オブ・ドルアーガ』（1984年 ナムコ社）。主人公ギルを操作して、迷路を進みながらモンスターを倒すアクションゲーム。全60面の各迷路にひとつずつ、特殊なプレイ操作で出現する宝箱が隠されている。そのアドベンチャー＆ロールプレイング的要素を加味した新しいタイプのゲーム性が特徴的だ。

華麗な筆致でつづる剣と魔法の迷宮世界

小説ウィザードリィ

隣り合わせの灰と青春 ⑮

by BENNY MATSUYAMA

ベニー松山作　イラスト／末弥純・品川るみ



前号までのあらすじ

大魔術師ワードナから強大な魔法のアミュレットを奪い、大君主トレボーの近衛隊に取り立てられるべく日夜地下迷路を彷徨う冒険者たち。その一人である若き戦士スカルダは、富や名声よりもさらなる力を求めて侍へと転職する。だが折悪しく仲間の魔法使いシルバーが蘇生に失敗し、スカルダの転職による能力減退も含めてパーティの総合力は大きく低下してしまう。謎の男バルカンを連れて迷宮へ乗り込んだものの一行の足並は乱れ、更にライバルパーティの妨害で大きく遅れをとる。だが、スカルダたちに匹敵する実力を秘めた悪のパーティも、転職の契機となった強大な魔物・グレーターデーモンによって壊滅的な打撃を受けていた。続いて姿を現した伝説の妖魔フラックと、頭を砕かれたままゾンビと化した忍者ハ・キムが一行に襲いかかる。フラックの変幻自在の体術と炎、そして破壊不可能な鎧に身を守られたハ・キムに苦戦しながらも、スカルダたちはこれを撃退した…。

SCENE 20

§ TELEPORTER §

サラが、大凍を唱えるために左右に広げていた両腕の力を抜いた。

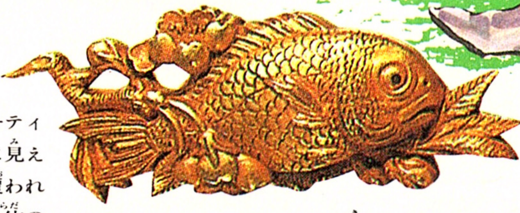
一行の他に、玄室内で動くものは皆無であった。スカルダに肉体を分断され、操り主のフラックをも失ったハ・キムはもはや身動ぎする気配もない。焼け焦げた醜い骸である。

ふっとサラは気を緩めた。

途端に全身に鈍い痛みが疾った。フラックの吐いた炎で受けた、火傷の痛みである。



迷宮に入る際にベリアルが唱えた大盾の呪文のおかげで、パーティ全員の肉体は目に見えない魔法障壁に覆われている。これは身体の表面をくまなく革鎧で包んでいるのと同じ効果があり、怪物の爪や牙の勢いを殺したり呪文や炎のダメージをある程度緩和してくれる。



そのおかげでハ・キムの屍のように肌が焦げる心配はなかったが、それでも高熱による体力の消耗と軽度の火傷はまぬがれない。

滅多に刀傷を受けることのない魔法使いは痛覚に特に弱い。サラにはその痛みが耐え難いものに感じられていた。

脚の力が抜け、意識が急速に遠のいていく。

——倒れる。

そう思った瞬間、力強い腕がサラの胴を抱え上げた。失いかけた意識が戻ってくる。

眼を開けると、見慣れた顔がサラを覗き込んでいた。

スカルダだった。気を抜く寸前まで確かにハ・キムの屍の向こうにいたスカルダが、倒れかけた身体を横抱きに支えている。

「気がついたか」

「——ええ。危なく床に寝込んじゃうところだったみたいね」

サラは力なく微笑んだ。

「無理するな。ベリアル、治療を頼む」

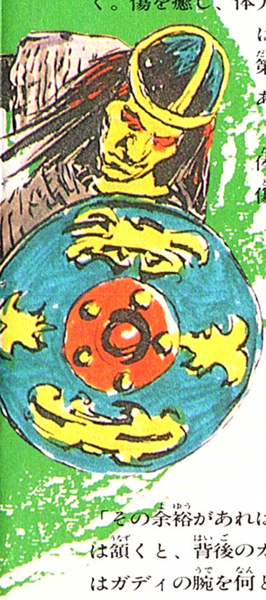
「うむ。どうやらサラが一番酷く炎を受けているようだな」

サラの胸の前に右手をかざし、ベリアルは

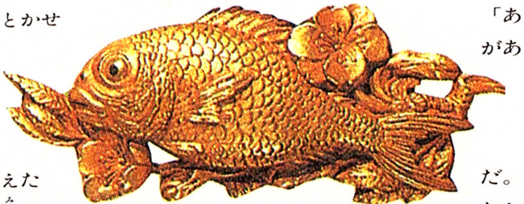
主な登場人物

- スカルダ……主人公。レベル13の戦士から侍に転職したばかり。
- ジャバ………パーティの一員。盗賊だったが魔法の品で忍者に。中立。
- ガディ………レベル13の戦士。中立。
- ベリアル……レベル13の僧侶。善。
- サラ…………レベル12の女魔法使い。中立。
- シルバー……魔法使い。ロストした。
- バルカン……謎の魔法使い。悪。
- 老エルフ……ダークゾーンに棲む術者。
- トレボー……城塞都市の狂君主。
- グレブナーグ…トレボーの側近。魔法使い。
- ワードナ……悪の大魔法使い。
- ハ・キム……レベル12の忍者。悪。
- アルハイム…レベル12の僧侶。悪。

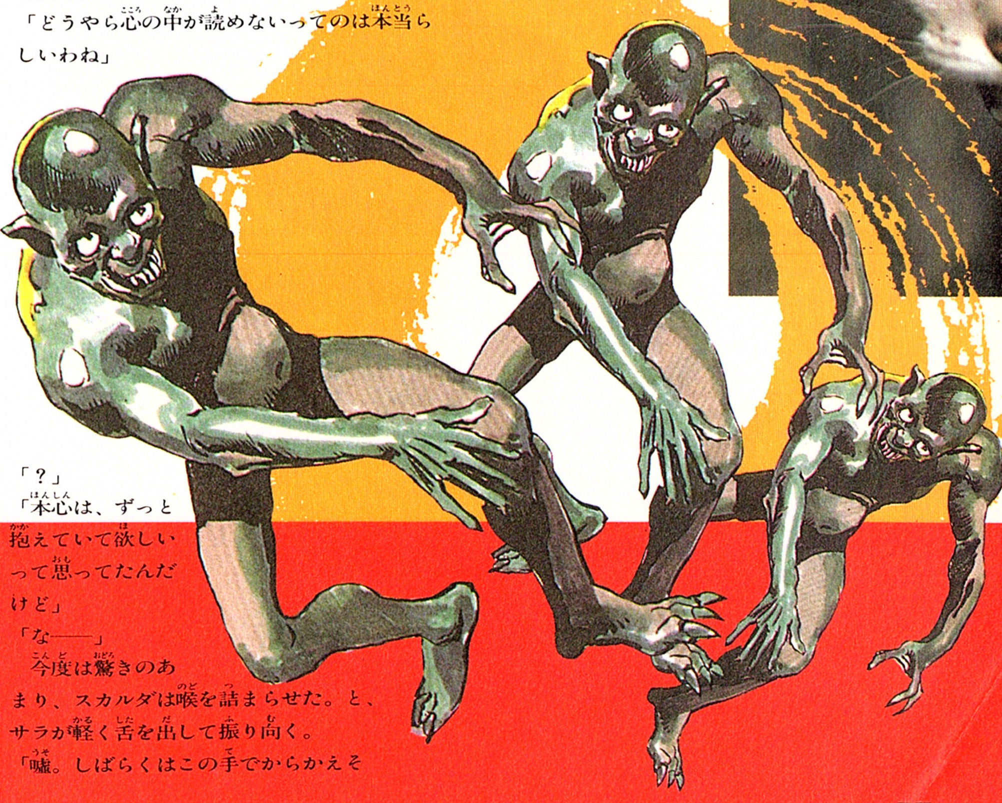
呪文を唱え始めた。詠唱のリズムに合わせて左手が複雑な軌跡を描く。数秒で右の掌が暖い光を放ち出した。
　火傷の痛みが、溶けるようにやわらいでいく。傷を癒し、体力を回復させる呪文の中では最大の効果を持つ僧侶系第5レベルの呪文・大治である。



　みるみるうちにサラの身体に活力が戻ってきた。火傷はもうほとんど痛まない。
　ベリアルが詠唱を終えた。
「どうかな？　封傷をかけておいてもいいぞ」
「いいえ、もう大丈夫。朝は解毒もしてもらったし、今日は随分お世話になっているわ」
　そう言ってサラは軽くウィンクした。
「その余裕があれば心配あるまい」ベリアルは頷くと、背後のガディに視線を向けた。「次はガディの腕を何とかせんとな」

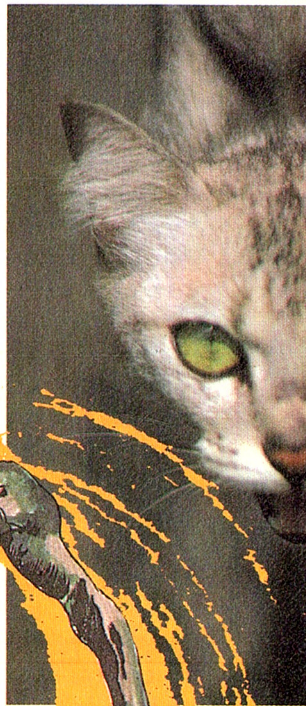


　立ち去るベリアルを眼の端に捕えながら、サラはまだ自分を抱えたままのスカルダを見た。
　パーティ前方にかがみ込んでいるガディに心配そうな視線を送っていたスカルダが、ようやくそれに気づく
「どうした？」
「よくあそこから、私が倒れる前に支えられたと思って」サラが玄室の奥を指さす。
　指の先に、ハ・キムの死体がある。先程までスカルダが立っていた地点だ。
「ここまで15mはあるわ。私が気を失ってから駆けつけても、絶対に間に合わない」
「確かにね。しかし元気になった途端に質問かい？」半ばあきれ顔でスカルダが言う。
「魔法使いの行動規範は知的好奇心の充足だもの。この距離じゃあどう考えても転移の呪文を使ったか――この層では無理ね――私が倒れ始める数秒前に走り出したと考えなければ説明できないわ。答えて」
　サラの真剣な眼差しに、スカルダはやれやれとかぶりを振った。
「その通り。きみが火傷の痛みに耐えられなくなる少し前に、俺は駆け出してた」
「どうして」
「きみが倒れるのが判っていたからさ」
　訳が判らない、というサラの表情を見てスカルダは続けた。「侍はね、他人の“気”を読むことができるんだ。あの時、痛みに苦しみ出したきみの“気”が俺に伝わってきた。危い、と感じて駆けつけてみたら、案の定きみの身体が倒れ出したという訳だ」
「それって、相手の考えていることが読めるってこと？」少し戸惑った様子でサラが尋ねる。
「まだ良くは判らないけど、そうじゃないみたいだ。ただ、相手が次にどう動こうとしているか、その動きがほんの少し前に判る程度さ。それに俺自身の“気”を集中させないと、相手の“気”も伝わっちゃこない」
「なるほど」サラが一瞬だけ、ほっとしたような顔つきになった。「じゃ、今私が何をしようとしてるか判る？」
「えっ？」
　スカルダの脳裏に、もうかなり前から腰に回したままの腕を引き剥がそうとするサラの“気”が伝わってきた。
　倒れかけた身体を支えたまま、既にサラが自分の足で立っていることをすっかり忘れていたのである。スカルダは慌てて身体を離した。
「あっ、悪い！　別に悪気があってこうしてた訳じゃなくて――」
　サラの疑わしげな眼にスカルダは黙り込んだ。こうなっては言い訳にしかならない。
　が、予想に反してサラは微笑むと、くるりと後ろを向いた。
「どうやら心の中が読めないってのは本当らしいわね」

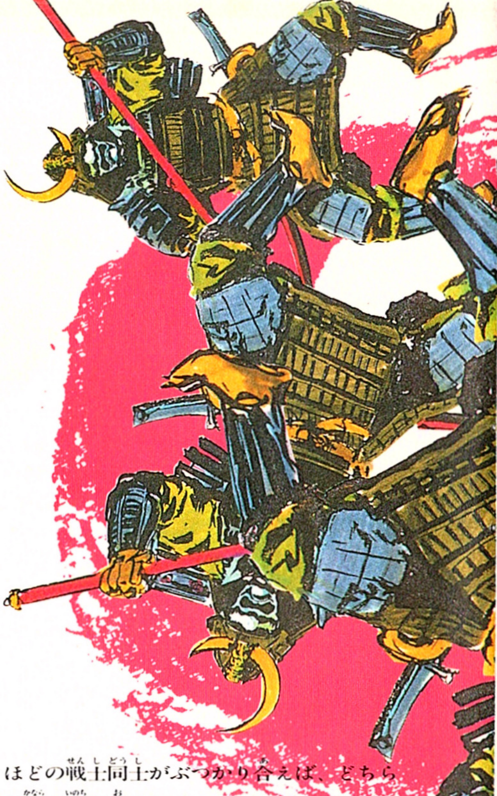


「？」
「本心は、ずっと抱えていて欲しいって思ってたんだけど」
「な――」
　今度は驚きのあまり、スカルダは喉を詰まらせた。と、サラが軽く舌を出して振り向く。
「嘘。しばらくはこの手でからかえそうね。でも本当に、危ないところをありがとう」
　ふふっと笑うと、唖然とするスカルダを残し、サラはガディとベリアルの方に歩き出した。

　ガディの前に、ひしゃげた黒い金属塊が転がっていた。
　フラックと戦っている間は全く気がつかなかった。床を這うフラックの本体を眼で追った時、偶然視界に入ったのである。
　直径15cmほどの、潰れた鋼板であった。バルカンの爆炎で床が黒ずんでいるため、注意して見ないとそこにあることすら判らない。
　それを拾うべくガディは身をかがめた。筋肉のひきつれで石化した左腕の付根が激しく痛んだが、構わず金属塊に手を伸ばす。
　高熱の炎に焙られていたせいで、それはまだかなりの熱を持っていた。手甲を通じてさえ、生物に触れたかのような温度が伝わってくる。



　それを掴んだ拍子に左手に持ったままの盾が地面に触れてねじれた。
　信じ難い激痛がガディの神経を駆け抜けた。声にならない叫びを上げ、思わず金属塊を取

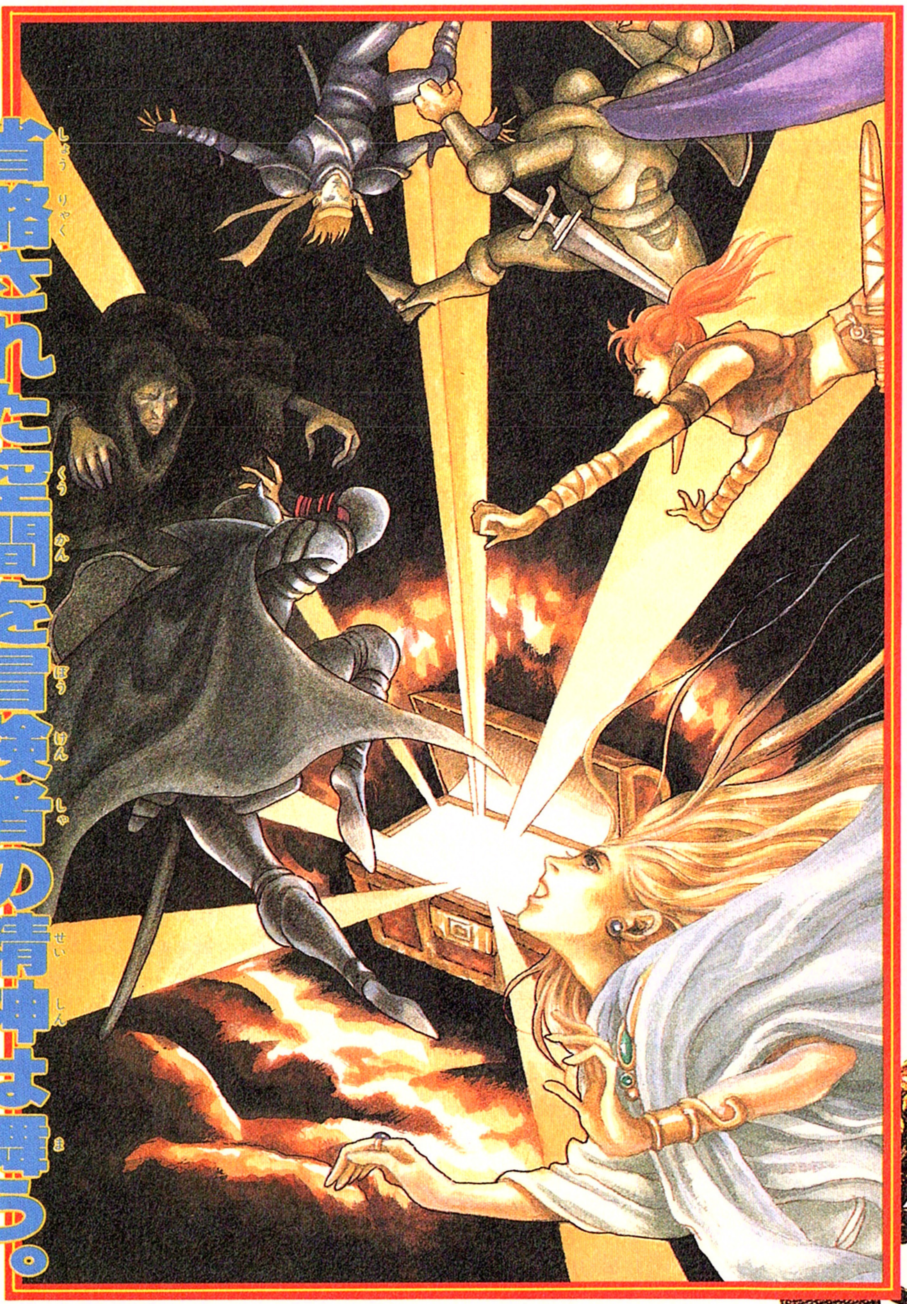


り落とす。
　金属塊が、裏返った。
　白い歯があった。折れた歯が数本、鋼板に突き刺さっている。
　そこに、サラの治療を終えたベリアルがやって来た。
「全く無茶をしたものだ。フラックの攻撃をわざと受けるなど気違い沙汰だぞ。伝承によれば、石化で済んでまだ幸運だというからな――どうした？　早く診せてみんか」
　ガディが気づいた風もないので、ベリアルはその手元を覗き込んだ。
　金属塊に食い込んだ純白の歯が目に入る。ベリアルはその白さに見覚えがあった。
「これは」
「ゴグレグの、面頬だよ。目茶苦茶にひしゃげてて、そうは見えないけどね」
　ガディがそれから眼をそらさずに呟いた。
「魔界に吸い込まれる前に外れたんだろうな」
　口調に、悲しげな響きがあった。
　ややあって、ベリアルが口を開いた。
「尋ねてもいいか」
「ああ」ガディが顔を上げる。
「ゴグレグと、お主のことだ。お主が言わぬので聞かずにおいたが、今となっては当のゴグレグもこの世にはないのでな」
「やっぱり、気になるよなあ」
「うむ」
　ガディとゴグレグの関わりを、ベリアルは尋ねているのだった。
　数年に渡る廻国修業を続けていたベリアルがこの迷宮の冒険に参加したのは、今から約一年前である。時を同じくしてガディが城塞都市に流れ着き、街で隠居生活を送っていたシルバーともどもスカルダたちの仲間となった。
　ゴグレグがやって来たのは、それから一月と経たぬうちであった。



　ドワーフとしては異常な体軀を誇るゴグレグに、当時幾つもの有力パーティが声をかけた。しかしゴグレグはためらわず、評判の悪いハ・キムのパーティに参加を申し出た。
　中には断られて腹を立て、酒場でゴグレグに斬りかかった者もいた。ハ・キムと並んで恐れられていた血の気の多い悪の戦士であったが、その日を限りに冒険者を廃業した。素手のゴグレグに両手両足を砕かれたのだ。
　そのゴグレグが流れてきた当初から、異様なまでの闘争心をむき出しにしていた相手がガディであった。
　冒険者一の戦士の座を狙うのであれば、同等以上の力を持つスカルダもいた。が、ゴグレグの眼は常にガディに向けられていた。
　そこに何らかの理由があることを全員が薄々気づいてはいたが、ガディ本人が何も語らぬため、誰も聞こうとはしなかったのである。それにガディは必要なこと以外、あまり話さない質であった。
「あいつは、俺と果たし合いをするつもりだったんだ」
「何と」
　ベリアルが驚きの声を上げた。果たし合いと言えば手加減なしの真剣勝負である。ガディほどの戦士同士がぶつかり合えば、どちらかが必ず命を落としていただろう。
「あいつがマスターレベルになったら、そうすることになっていた。明日にも、やりあったかも知れなかった」
「何故そんな馬鹿げたことを。私が僧侶だからこそ言うが、幾ら魔法で蘇生ができるとはいえ、己の命を軽んじるのは愚か者だぞ。まして果たし合いなどとは」ガディの治療も忘れ、ベリアルはまくしたてた。
「そうしなきゃおさまらない理由が、あいつにはあったのさ」
　床の上の面頬に視線を落とし、ガディは立ち上がった。「ワードナと戦い、帰ってきたパーティがいたのを知ってるだろ？」
「うむ。お主がこの街に来るより少し前、私がまだ冒険者ではなく、修業僧としてここにいた頃の話だな。確か北方の戦役で数々の殊勲をあげたドワーフが指揮していた」
　ベリアルはいぶかしげに眉を寄せた。「どうしてそんな話を？」
「吸血鬼たちに数レベルのエナジードレインを受けて、街に戻ってすぐに男は死んだ」
　ガディは続けた。「俺は以前旅先で、ここに向かうそのパーティに出会ったんだ。で、たまたまリーダーのドワーフと野試合をすることになった。本当にくだらない理由でね。もちろん真剣勝負じゃなかったんだけど、どういう訳か俺が勝っちまった」
「レベル12だった戦士にか」
「ああ。それがまずかった。話は大架裟になって北の国に伝わり、その試合でドワーフが深い傷を負ったということになったらしかった。そこにきて連中がこの迷宮で全滅した」





省略された空間を冒険者の精神は舞う。

「お主との勝負で手傷を受けたばっかりに、と思われた訳だな」
「そう。そのドワーフこそ、ゴグレグの兄だったのさ」
「そうだったのか」
ようやく得心がいったという顔でベリアルが言う。「お主を兄の仇だと」
しかしガディは首を横に振った。
「そうじゃないんだ。あいつの目的は英雄と呼ばれた兄を越えること、つまりその兄を負かした俺に勝つことだった」
「どっちにせよ、お主にとってろくなことではないな」
「まあね。でも俺はゴグレグを嫌いじゃなかった」
「どうして？」
いつの間にか、サラが側に来ていた。途中から話を聞いていたらしい。
「あいつにとってこの迷宮での戦いは、トレボーの近衛隊に入って報賞を得るための手段じゃなく、自分の腕を磨く術だった。そういう奴には好感が持てる。俺はね」
そう言ってガディは後方のスカルダをちらりと振り返った。スカルダはまだ呆然としたままで、背後の扉からキャンプを解いたアルハイムとラシャが入ってくるのにも気づかない様子である。
「どうしたんだい、ありゃ。仮睡でもかけられたみたいな顔してるぞ」
「さあ」サラがとぼける。
すぐ横を、ラシャが小走りに通り抜けた。玄室の奥で宝物を探っているジャバに喜々とした様子で向かっていく。
ゆっくりとした足取りで、例の笑みを浮かべたアルハイムが近づいてきた。
「見事な手並ですね。あのフラックを相手に、この程度の被害で済むとは。もっとも石化した腕は快癒を使う他ないでしょうがね」
「だったら先刻の罠の償いにでも、あなたが治してくれれば？　私たちはまだ先に行くつもりだけど、あなたはもう地上に戻るつもりでしょう。大蜘蛛たちのおかげで、私とバルカンは第3レベルの呪文を全て使い切る羽目になったんだから」怒気を含んだ調子でサラが言った。酒場での件で脅されたうえに罠まで仕掛けられ、かなり腹を立てている。
「へえ。あの蜘蛛の大群を、大炎や迅雷で。どうやったのか知りたいものですが、罠など私は知りませんよ。私たちが通ったあと、蜘蛛が集まってきただけじゃないですか」
アルハイムはあくまでしらを切り通すつもりらしかった。
「それにもしあなたたちが快癒の呪文切れで全滅でもしてくれれば、まだ私にもワードナの首を狙うチャンスがありますのでね」
「黙れ、貴様のような未熟者の力など借りずともよいわ。とっとと立ち去れ」ベリアルがアルハイムを睨む。
僧侶系呪文の第6レベルに属する快癒は、高い段階の麻痺である石化を治療できる唯一の呪文であり、さらに瀕死の状態にある者を瞬時に全快させる体力回復の効果も兼ね備えている。強大な魔物が徘徊するここ最下層では最も頼りになる呪文のひとつであったが、レベル13のベリアルですら第6レベルの魔法の使用回数は5回に満たないため、できる限り温存しておきたい魔法レベルであった。

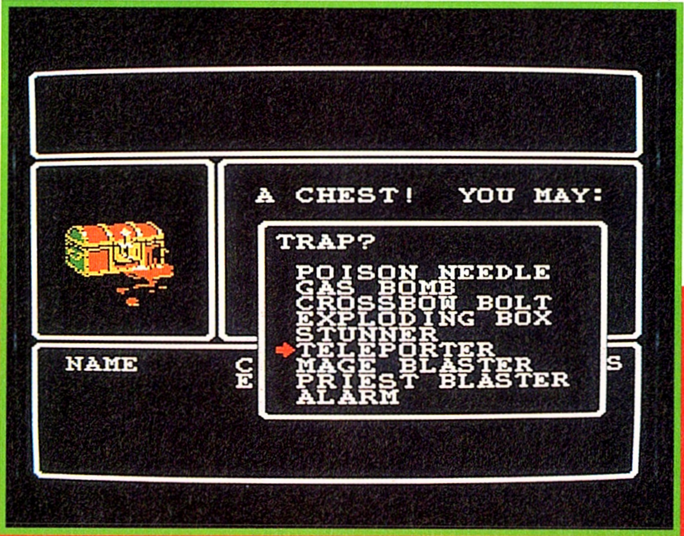


「言われなくても帰りますよ。一刻も早く次のメンバーを集めなくちゃなりませんのでね」
　ベリアルから眼をそらすように、アルハイムは部屋の奥に視線を移した。
　玄室の壁に隠されていた宝箱を調べているジャバとラシャ、それにハ・キムの屍の前にかがみ込んだバルカンがいる。
「バルカンに目をつけたわね」サラが言った。
「引き抜いたって構わないわよ。見ての通りスカルダとうまくいかないみたいだし」
「そのようですね」
　アルハイムがそう呟いた時、ジャバが短い叫び声をあげた。
　重力が、消え失せた。

　壁に、かなり大きなくぼみがあった。人間程度の生物なら、楽に隠れることができる。
　そこに幅１mほどの、頑丈そうな箱が置かれていた。
　この玄室の守護にあたる怪物が、自分の宝物類を格納しておく宝箱であった。蓋には錠前が据えつけられ、鍵を外さない限りそうそう開きそうにはない。
　ジャバはくぼみの様子を窺いながら、用心深く宝箱に近づいていった。
　ワードナの護衛兵として迷宮に放たれた怪物は全て、何らかの手段で他の場所から送り



込まれている。封印された地の底の住人を始め、極寒あるいは猛暑の秘境にしかいない生物たちが、まるで迷宮の奥深くから湧き出るかの如く次々とやってくるのである。
　その、鳥も通わぬ場所から召喚される怪物の中には、今では失われた製法で造られた魔法の品を携えたものもいた。かつてそれらの土地に迷い込んで息絶えた冒険者から剝ぎ取られたのか、それとも強大な魔法に支配された古代王国の遺産を受け継いでいるのかは判らなかったが、現在製造されている魔法の品とは比較にならない代物が怪物たちによって迷宮に持ち込まれているのである。
　この最下層のように玄室が護衛の詰所として機能しているところでは、ほぼ確実と言っていいほど宝箱が隠されていた。ハ・キムの悪の鎧やスカルダたちのカシナートの剣も、この宝箱の中から入手した品であった。
　宝箱のほとんどには、普通の錠の他に他者が開ける気を起こさぬよう、複雑な罠が仕掛けられている。飛び出してくる毒針や広範囲に爆裂する箱、それに転送の罠などである。
　特に転送の罠は険呑であった。解除に失敗した途端に転移の魔法が作動し、パーティが瞬時に迷宮のどこかへと飛ばされてしまうのである。
　運が悪ければ厚い岩壁の中に実体化し、永久に助からない可能性もある罠なのだ。
　その他にも、呪文所有者の持つ魔力に反応して麻痺症状を引き起こす毒風など、迂闊に作動させるとパーティが危地に陥ってしまうような数々の罠が確認されていた。
　箱を放っておけば罠を引き当てる心配もないが、それでは強力なアイテムを手に入れることもない。
　そこで、盗賊の出番となる。
　盗賊は戦闘においては、ほとんど攻撃力を持っていない。扱える武器は短剣どまりで、他の職業から転職でもしない限り魔法も使えないのである。
　しかし宝箱を前にした時、その鋭い眼と勘は巧妙に隠された罠を見抜き、繊細な指先は幾重にも仕掛けられた作動トリガーを苦もなく解除していく。
　他に罠を外す感覚を身につけているのは高レベルの忍者ぐらいで、それも盗賊の域には遠く及ばない。冒険者のパーティのほぼ全てに盗賊が入っているのも、この能力抜きに宝物を手にする術がないからである。
　ジャバは罠の解除に関しては冒険者一とまで言われた盗賊であった。事実最後に罠を作動させたのは２ヶ月ほど前の毒針で、以来一昨日まで百回近い解除を連続して成功させている。
　だが、忍者になった瞬間から自分の指先の鋭敏さが大きく失われていることを、ジャバはまだ気づいてはいなかった。
　くぼみには何も隠れていなかった。ジャバは宝箱の前に片膝で座ると、宝箱には一切触れずに鍵穴や蓋の合わせ目を覗き始めた。
　一昨日の探索の時には空だった箱である。もし罠がないようなら、恐らく今日も空のままであろう。
　しかし鍵穴の奥を含め、隙間から合計三本の糸が内部に張られていた。髪の毛を使った割合単純なトラップで、これに気づかずに箱を開けようとすると蓋に結びつけられた毛が罠の作動トリガーを引く仕組になっている。
　解除するには残らず糸を切断してしまえば良かった。
　――この手のタイプは転送の罠だろうが、どうってことあねえな。毛に気づかないとやばいが、こんな仕掛けじゃ作動するかどうかも怪しいもんだぜ。
　ジャバは盗賊時代から愛用のピックを取り出すと、早速作業にとりかかった。
　握りの先に針金のついたピックは容易に蓋との隙間に滑り込み、潰して尖らせた刃状の先端部で一本目の毛を切断する。
　二本目を切ろうとピックを動かした時、ジャバは指先にわずかな震えを感じた。
　――おかしいな。
「やったじゃない！　フラックを倒したのよ!!」間近でいきなりラシャの声が響いた。罠に神経を集中していたため、接近する足音に気づかなかったのだ。
　指が滑った。が、ピックは運良く二本目を切断した。
　ジャバは大きく息を吐いた。
「この馬鹿！　罠が作動するところだったじゃねえか!!」
「あ、ごめん」
　黙るラシャを軽くこずき、ジャバは最後の一本を切るべく鍵穴に針金を差し込んだ。
　これまでの二本と違い、穴の奥に見える一本は突いた形で切断しなければならない。だが、ジャバにとっては簡単すぎる作業の筈であった。狙いを定め、シャバはゆっくりとピックを差し込む。
　切った、かに思えた。一瞬の後、凄い勢いで蓋が開くまでは。
「しまった！　テレポーターを――」
　ジャバの叫びは箱から噴き出す閃光にかき消された足が床から離れ、上下感覚が消失する。ジャバは夢中でラシャの手を握り締めた。
　光とともに、玄室の中から８人の姿が消え去った。
（以下次号）



Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ友の会

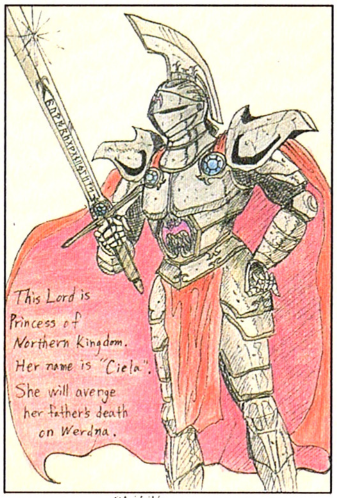
CANNOT

SPEAK

投稿のネタ26分類

A.思い出	N.不平不満
B.攻略法	O.ビデオ
C.裏ワザ	P.海外の話
D.イラスト	Q.コラム
E.写真	R.随筆
F.感想	S.評論
G.成功例	T.俳句・短歌
H.失敗談	U.お詫び
I.新発見	V.笑える話
J.質問したい	W.悲しい話
K.答えてあげます	X.将来の抱負
L.私の主張	Y.お知らせ
M.パソコン情報	Z.その他

うれしいことに、最近のイラスト投稿には目をミハルものがある。みんな「どーやって意表をつこうか?」と狙いをすましてる感じ。だからJICC出版局のハガキの種分けをしているオジサンは、ウィザードリィのことを何も知らないけど、仕事をしながら毎日笑ってるんだってさー。幸せをありがとう。



▲山口県・SEIZO

Q-64 村正をこの目で見たよ…

●僕は今年の夏休み、「村正」を出雲大社の宝物殿で見ました。鈍い光を発して抜き身でひと振り（刀剣などの数を数える時の言い方）だけ展示してありました。その村正の姿を見て、ウィザードリィの中の侍が村正を持って、怪物を切って捨てる所を想い浮かべると、とても楽しかったです。こんな僕って変ですか?

それとウィズIIは村正などを持ったまま、書きこめたらよかったと思います。素朴な僕の思いでした。

（愛媛県・オークの願い）

㊟手裏剣ときたら、日本刀っていうのが普通だと思うんだけど、村正ってあえて銘柄まで指定しちゃうのが不思議だよね。

R-65 ウィザードリィ“ものづくし”

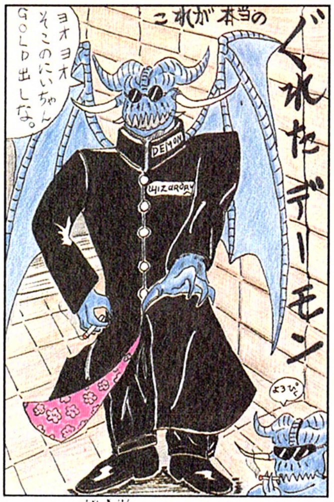
●イライラするもの。なかなかワナをはずせない盗賊。なかなか仲間を呼ばないグレーターデーモン。転職しようと思ったとたん属性値が下がったキャラ。

気の毒なもの。ほとんど会ってもらえないワータイガー、ヒュージスパイダー。ほとんど使ってもらえないメイジ2レベルスペル。モリト。その存在を忘れられかけているワードナ。

思わず罪の意識を感じてしまうもの。今日5回目のリセット技。レベル1のキャラのマカニト。

ちょっと妙なもの。「王立盗賊訓練所」

ほほえましいもの。目立とうとしていつも先頭に立ってしまうグレーター



▲宮城県・らっきょのたね

デーモン。マイルフィック。フラック。レイバロード。同じくここしか出番がないと、しっかり先頭にくるワードナ。そして、そして、レベル7ファイター。仲間を呼んでは、すぐにとっとと逃げてしまうブリーブ。

ふがいないもの。地上2Fから落ちたぐらいで全滅するパーティー。

根性のあるもの。石の中でも再編成してしまうパーティー。

THE END

P.Sその1　必本初投稿ですっ!!

P.Sその2　ウィザードリィIIが出るにあたって、「おの+2」とか「たて+1」というのは、わかりやすいけれどもやめてほしいと思います。

（愛知県・ヴァラール）

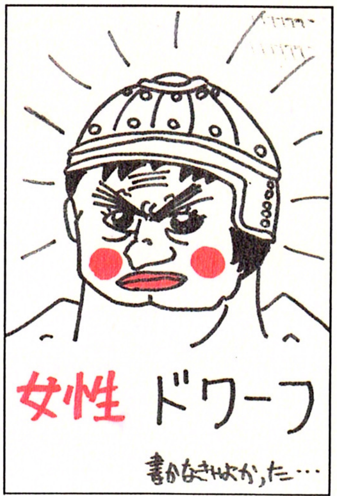
㊟枕草子を超えるか友の会。（自画自賛）

L-66 何を理由に決められているのか

●突然ですが、ウィズの神様は、ボーナス・ポイントをどうして我々にさずけるのでしょうか。そして、何を理由に天才と凡才を決めてしまうのでしょうか?みなさんの自分の分身キャラクターの才能はいくつでしょう?僕はいくらなんでも5はないだろうと8にしました。しかし他のパーティーの仲間は17〜19の秀才を集めてしまいました。これは罪ではないでしょうか?才能のない者にこそ、英雄への輝やける道を与えてやりたいものです。

P.S.正直な話、“29”の大天才を僕は一度しかみたことがありません。彼は僕の秀才メンバーに、あっという間に追いつき、追い越し、消えてなくなりました。合掌。

（愛知県・鈴木信彦）



▲富山県・まるす

㊟ボーナスポイントの統計をとって、分布図みたいのをつくってみたら、ピラミッド型になって、それがあたかも人間のある種の才能の分布に似ているとしたら……試してないけどありえそうな話。

T-67 マロールは8・2・8 俳句は5・7・5

●ウィザードリィ　季節ないので　季語もなし（よって、以下川柳）

大笑い　ワードナ・マニフォで　かたまった

遊び人?　いやいや良く見りゃ　フラックだ

“ぶき”が出た!　識別最後に　とっておき♥

こんな呪文　誰が使うか　モリト・マツ

お金持ち　だけど寝床は　馬小屋さ

見たことない　ホントにいるのか　ワーウルフ（ワータイガーでも可）

高レベル　未だに怖い　ブッシュワッカー（字余り）

（沖縄県・まぬけのワードナ）

㊟けっこうウケた。誰もが経験しそうなところに絞ってつくったのがいい。お正月には、こんなカルタをしてみたい。

●しつこいよーですが、『ウィザードリィコミック第1巻』がいよいよ10月14日刊行されます。「隣り合わせの灰と青春」とはまた別のオリジナルストーリーが展開する大河ファンタジーコミックです。ご声援ありがとうございました。気に入ったら買ってもらいたい。

Wizardry

●次号のウィザードリィ友の会は、「隣り合わせの灰と青春」増ページのためお休みします

ＰＣエンジンに参入を表明するメーカーが増えてきた。検討中のメーカーも多いと思う。メーカーが増えればゲームも増える。それはうれしいことなんだけど、クソゲーが増える恐れもある。ソフトの価格ってゆーのは、けっして安いもんじゃないしね、安易なゲーム作りは絶対にやめてほしい。このままでは、クソゲーの嵐、ファミコンの二の舞になってしまう……。

定吉七番 秀吉の黄金

文／久生・K



■ハドソン
■11月18日発売
■¥4900

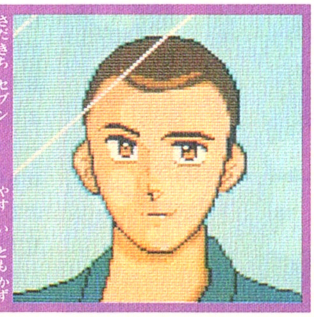
じつはパーティー制AVGなの♡

あたし、アクションやシューティングやロールプレイングって、できないの！ だから、このゲーム、ファミコンの『新・鬼が島』以来、久々にやりこんだゲームなんだ。定吉どんはカッコいーし、ギャグはおもしろいし、ハマっちゃったんだよぉ。このゲームってね、全部で８章あって、章によっては、仲間２人とパーティー組んで行動するんだ。仲間には得意技があってね、仲間選びがゲームの重要ポイントなんだぞ！ だから、今回はまず定吉どんの仲間を紹介するからね、るん♡

とってもすてきな仲間たち♡

定吉どんは“大阪商工会議所秘密会所”の丁雅なんだよ。丁雅ってゆーのはね、職人さんや商人さんのおうちで年季奉公をする勤労少年のことなんだ。最も秘密会所の丁雅どんってゆーのは、情報部員みたいなものなの。中でも定吉ってゆーコードネームは非合法工作員で、関西人のためなら人殺し(！)も許されるのよね。この業界では「ホンにたいしたモン」なんだって！ 主人公の定吉七番はその中でも一番有能で、「世界で最も危険な丁雅」ってよばれてるの、きゃは♡ 定吉どんの本名はね、安井友和ってゆーの。殺人許可証を持ってるんだけど、このゲームの中じゃ、人殺しなんかしないからね。岩園流小具足組打術免許皆伝。えっと、小具足ってゆーのは鎧の篭手とか臑当のことなの。右後頭部の10円ハゲがチャームポイントなんだって。かわいいっ♡

定吉どんの仲間のことは、下を見てね、るん♡



定吉七番こと安井友和

◀定吉どんってば、けっこう２枚目なんだぁ。チャームポイントの10円ハゲが見えないのが、ザンネンなの♡

マスやん



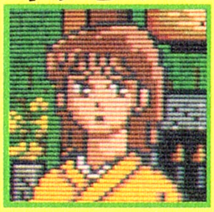
情報と漫才のプロ。実際に漫才師のお仕事もしてて、テレビでレポーターとかやってるみたい。得意な武器は大阪名物“はりせん”で、趣味と食い倒れの大阪らしく“食い道楽”なの。定吉どんが、最初に探さなきゃいけないのが、このマスやんなんだ。

カマやん



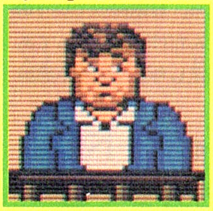
定吉どんが２番目に会うのがカマやん。カマやんってかーいーの♡ カマやんは穴掘りのプロなの。とーぜん、武器は“つるはし”なのよ。ＮＡＴＴＯと闘うのに、穴堀りが役に立つのかなぁ？ 趣味は“お酒”ってゆーのも、なんとなく分かるね、うふふ。

キクちゃん



この子ってば、遊びのプロなんだって。しょーもない子だなぁ。でもこーゆー子がゲームのポイント握ってたりするのよね。武器は“金切り声”、趣味は“お守り集め”なんだって。それにしても、あたしも遊びたいよぉ～！ お酒、飲み行きたいよぉ～!!

サイフどん



呉服屋の若主人で金勘定のプロ。ガッチリしててムダ使いが大きらいなの。得意な武器は“そろばん”で、スケボーがわりに使うこともあるんだって。サイフどんの趣味ってねぇ、“カエルを飼うこと”なんだ。やだなぁ、あたし、あーゆーのって苦手なんだもん。

教授



暗号解読のプロ。定吉どんの６人の仲間の最年長だけあって、さっすがシブいわ。どっかの大学で先生してんのかなぁ？ よく分からないのが得意な武器が“はたき”ってこと。おうちでお掃除とか、してんのかなぁ？ 趣味が“謎解き”ってゆーのは当り前すぎる？

トラノスケ



虎縞はっぴに野球帽、黄色いメガホンをぶら下げたトラノスケは応援のプロなの。得意な武器は“紙吹雪”で、趣味は“野球観戦”。ひいきのチームは……分かるよね？ バー○を解雇、掛□が引退した、あのチーム。来年はがんばって、５位をめざしてね♡

御隠居



大阪商工会議所秘密会所のボスで、本名は千成屋宗右衛門。頑固でドケチ、座右の銘が「大節約」ってゆー大阪商人の見本みたいな人なんだ。ＭＩ６（英国情報部、007がいたとこだよ）にも知り合いがいるみたい。

雁之助



大阪商工会議所秘密会所の小番頭さん。やっぱり姓は芦屋かな？ 定吉どんの直接の上司なのでぇす。ラジコンの戦車とか、そーゆーのが好きみたい。そーそー“タコ焼き”にも目がないとこなんか大阪人だね♡

金子さん



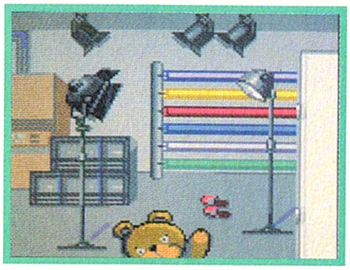
大阪商工会議所秘密会所の秘書兼受付の女の子。大阪の女子大を５年前に卒業。身長 166cm、B86、W58、H90（う、うらやましいよぉ）、体重はヒ・ミ・ツなんだって。定吉どんは「豊満な美人」って言ってるけど。

●秘密会所とNATTO

それじゃぁ、秘密会所とＮＡＴＴＯについて説明するね♡　まずは「大阪商工会議所秘密会所」。秘密会所が創設されたのは明治時代なんだよ。関西人のおサイフとド根性を守るための"船場商人の隠れ団体"なの。組織構成はエラい方から、御隠居、大番頭、小番頭、丁稚ってゆーふーに、古い商家の構成とおんなじなの。で、定吉は特に優秀な丁稚のコードネームなの、るん。中でも一桁の番号は殺人許可証とおんなじものなんだって。"定吉七番は殺しのナンバー"ってことね。

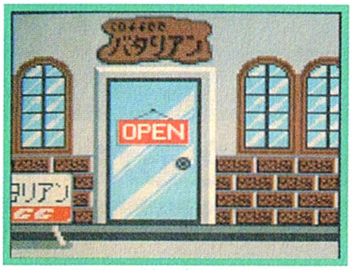
秘密会所に敵対してるのが秘密結社「ＮＡＴＴＯ」。東日本から関西系企業を追い出そうとたくらむ謎の組織（ショッカーみたい♡）なの。関西人を否定し、関西人に抵抗した平将門（関係ないけど、東京大手町にある"将門の首塚"は心霊現象で有名なのよ）をあがめてるんだって。彼らのスローガンがすっごいのぉ！　「全関西人の食卓に納豆を！」ってゆーんだよ（でも、なんで関西の人って納豆ダメなんだろ、おいしいのに…）。

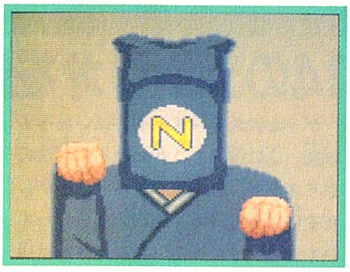
それで、秘密会所とＮＡＴＴＯが太閤さん（よけいな説明かもしれないけど、豊臣秀吉さんのことよ）の隠し黄金をめぐって、闘いを繰り広げるのがこのゲームなのよ、うふっ♡



▶ここがＮＡＴＴＯの"秘密の隠れ家（きゃっ、なんてステキな響き♡）"なの。写真のスタジオなんだって

▼大阪商工会議所秘密会所東京支部（な、長い…）は、六本木にある"バタリアン"ってゆー喫茶店なんだよ





▶ＮＡＴＴＯの下っ端って、こんなカッコしてんだよ。この姿で六本木をウロついてんのかなぁ。

●大阪から東京へ！

ゲームは大阪の町からスタート。秘密会所は御堂筋にあるの。近くにはハドソン大阪もあるんだよ♡　御堂筋を中心に食い倒れ横町、通天閣、梅田、法善寺etcを動き回って、仲間を捜し出すのが第２章までのお話なの。もちろん大阪城にだって行くことになるんだよ。このゲームをやれば、あなたも大阪通になれる！　かな？

そして、６人の仲間を見つけたら、ＮＡＴＴＯを追って東京へ行くことになるんだけど、ここで問題があるの。６人の仲間のうち、２人を選んで東京へいっしょに行くのね。ここで誰を選ぶかがとっても大事なのよ。誰を選ぶかは…ヒ・ミ・ツ♡　うふっ。

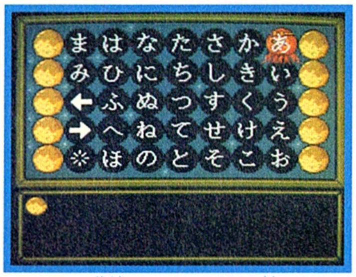
東京でのゲームの舞台は六本木なの。ここには、ハドソンはないけどね、きゃはは♡　秘密会所の東京支部は六本木ロアのそばのバタリアンって喫茶店なんだけど…。とにかく六本木だもん、ディスコはあるし、お寿司屋さんもあるし、いい男はいるし、もう「るん♡」なんだよ。ここで、ＮＡＴＴＯの本部を発見したら……。



▶ここは六本木の交差点だね。あの有名なア〇ンドの前。バタリアンはこの近くにあるはずなんだけど……



▼もう、あっちこっちに、こーゆーギャグがいっぱい詰まってるんだ、このゲーム。ホント、あきないの、るん



▲スタート画面で"おなじみ"を選ぶとコンティニューできるんだ。これがコンティニュー画面なの♡　さっすが浪速だね





▼あれぇ、雁之助さんはバタリアンが東京支部だっていったのに…。なにか身分証明書みたいなものがいるのかなぁ？



◀商売上手なぼんさんなんだから…。御利益、あるかな？

◀御堂筋は大阪の中心街。会所も、この通りにあるんだよ。小糠雨が降ることもあるのかな？（古いなぁ！）



◀きゃー、ディスコよ、ディスコよ。いい男よぉ！　黒服のトシちゃんよぉ!!



◀まずは御隠居サンから、指令を受けるの。今回の指令は"秀吉の隠し黄金"を見つけること。もちろんＮＡＴＴＯも黄金を狙ってるのよ!!



▲仲間を２人選んで東京へ向うの。新幹線じゃないトコなんか、会所の性格をよく表してると思うのよね



▶ＮＡＴＴＯの秘密の隠れ家から、バタリアンにもどってみると…。きゃぁーっ、ＮＡＴＴＯにおそわれてるっ!!

ダンジョンエクスプローラー

文　ターミネーター辻



■ハドソン
■12月下旬発売予定
■価格未定

5人で遊べるアクションRPG!

さあ、年末のタマがビシビシとでてくる頃になったぞ。今回はその1番の目玉、ダンジョンエクスプローラーを紹介しよう。このゲームは、その名の通りダンジョンを探索することがメインになっている。しかし、マッピングを正確にやらなければいけない、というタイプではなくて、ダンジョンの広さ（構造）と仕掛けと、5人でプレイすることを楽しむためのようなゲームなんだね。それにダンジョンの数は16、シナリオは14と、膨大な量になってるのだ。これは時間がかかりそうだぞっ!

14のシナリオを制覇できるか!

ゲームのストーリーの方はいたって単純。この国のどこかにある「魔法のクリスタル」を魔王ブレードがさがしだす前に見つけて、王様の所へもっていく、というわけだ。プレイヤーは10のキャラの中から1つ選ぶようになってる。それを今回遊ぶ人数分だけ入力して戦うわけ。つまり、最初から最後まで同じ人数でプレイしなくてもいいんだ。キャラ1人についてパスワードが出力されるので、ゲームを進行させながら、昨日は1人だったけど今日は3人で、なんてことができるわけだね。これはなかなかいいシステムだね。



▶いきなり5重スクロールから始まるオープニングだ。舞台となる地形をあらわしているぞ



◀最初にプレイする人数を登録する。そのあとパスワードを入力するようになる



▲これが魔法のクリスタルだ。取ったときのクリスタルの色で効果が違うのだ



▲このように炎を吐く敵がいたるところにいる。ようはタイミングなんだけどね。1人ではちょっとキツイかな?

キャラは多い方がいい!

何人かでプレイする場合は、マルチタップ等で人数分のコントローラーを接続して操作するようになる。最初の酒場でRUNボタンを押して人数を登録するんだ。ところで、このゲームは1人でもプレイできるけど、多人数でプレイした方が進みやすい。キャラが多ければそれだけ攻撃力があるってことだからね。最初のうちは1人だとキツいかもしれないぞ。それに、さすがに5人のキャラとなると、自分のキャラを見失うこともあるので注意が必要になるのだ。



◀とりあえず人数を登録して、10人のキャラの中から1人を選ぶようになる



◀すると、そのキャラが出現するわけだ。キャラによってHPの値が違うぞ!



◀ステータスを見ても、それぞれいろいろな個性がある事がわかるよねっ



◀このオノは攻撃力を上げるアイテムだ。アイテムは撃つと壊れてしまうので注意しないとね



▶この女神の像はいったいなんなんだろうか？4つで1組らしいんだけど……

▼1つのシナリオが終わる度に王様の所へ行って指示をあおごう



▲石を動かす順番を間違えると通れなくなってしまうわけだね。こういうのも多い仕掛けの1つだ



ダンジョンの仕掛けとしては、戻されてしまう通路とか、ある敵を破壊しないと通れなくなってる通路など、いろいろとあるようだ。これはキャラの性格などで、得手不得手の場所があるので、その場所にあったキャラをみつけるようにしよう。

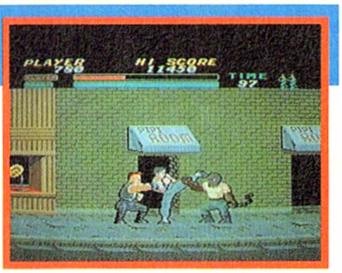
画面は開発中のものです　©1988 ATLAS　©1988 HUDSON SOFT

ホット HOT NEWS ニュース

ビジランテ

■アイレム ■12月発売予定 ■価格未定

アーケードで人気の高かった「ビジランテ」がPCに移植されることになった。表通り、スクラップ場、ブルックリンブリッジ、裏通り、そしてファイナルラウンドの全5ステージ。マドンナを助けるために素手とヌンチャクで戦う、ハードアクションゲームなのだ。



▲キックとパンチ、そしてヌンチャクが武器



◀跳び蹴りもできる。キマるとかっこいいね



◀ぎゃっ。なぐられてしまった……。痛そう

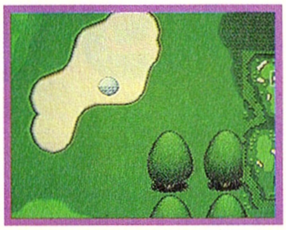
バーディラッシュPCエンジン版

■データイースト ■発売日未定 ■価格未定

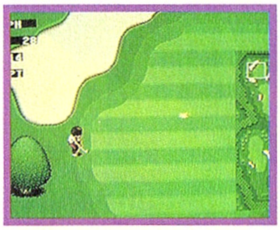
マルチタップ対応で、4人までのプレーヤーが各自コントローラーを持って楽しめるゴルフゲーム。トーナメントモードでは4回戦行なわれる。バックスピン、トップスピンがプレーヤーの意志でコントロールできるから、白熱した試合になりそうだね。



▲これがティーグラウンド。PCならではの立体感だね



◀ゴルフボールも迫ってくるようだ



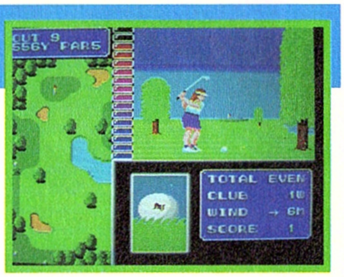
◀グリーンの芝目を読むのも優勝のポイント

ゴルフ(タイトル未定)

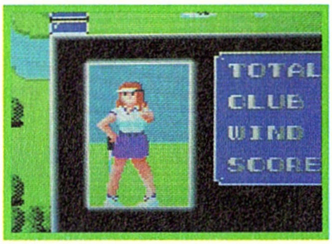
■NECアベニュー ■発売日未定 ■価格未定

このゲームは、まだ開発初期の段階なんで、ゲーム内容は、確定していないんだ。グラフィックを見るかぎりでは、3D画面を生かしたゲーム構成も期待できる。PCエンジンのグラフィックでの3D画面が実現できれば、すごくリアルなゴルフゲームになるよね。ショット後のグラフィックは、打たれたボールの視点で見たもの(?)を考えてるっていうし、女の子もカワイイ…関係ないか…、ま、とにかくチョット楽しみなゴルフゲームなのだ。

それにしても、PCエンジンは、ゴルフゲームが目白おし。それぞれ、どんなアジを出してくるのか楽しみだね。



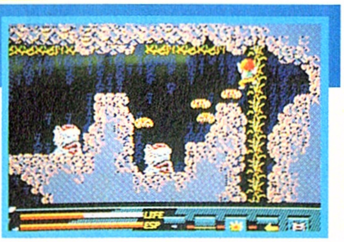
▲▼画面は開発中、まだまだ変わる可能性があるのだ



エナジー(仮称)

■NCS ■1989年春発売予定 ■価格未定

パソコンゲーム「アッシュ」をベースにPC向けにパワーアップして発売される「エナジー」。AGを基本に、謎解き、会話などのRPG要素を含むドラマチックなゲームなのだ。

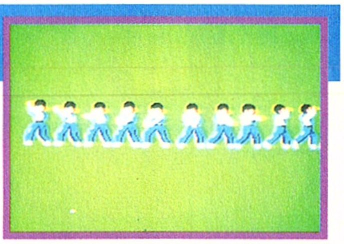


▲大地震で生じた裂け目には恐しい妖獣が

がんばれ!ゴルフボーイズ

■NCS ■1989年春発売予定 ■価格未定

3種類、54ホール以上のコースがあるこのゲームは、名門ゴルフコースのレイアウトに限りなく似せているのだ。最大4人までの同時プレイも可能でトーナメントが楽しめる。

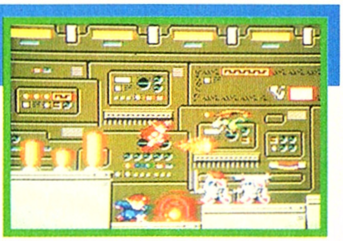


▲いいスイングしてますねぇ。(開発中画面)

改造町人シュビビンマン

■NCS ■1989年春発売予定 ■価格未定

AGでありながらSLG的な楽しさを追求したゲーム「シュビビンマン」。男女2人のキャラクターで同時プレイもできるから、2人で協力しながら敵を倒せるなんて楽しみだね。

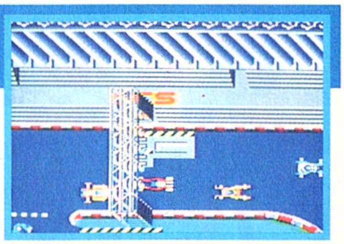


▲コミカルな雰囲気。だけど戦闘は真剣だ

モトローダー

■NCS ■1989年春発売予定 ■価格未定

近未来を舞台にした、SFレーシングゲーム「モトローダー」。画面は上方から見たタテヨコスクロール型で、5人までの同時プレイもできる。サウンド、グラフィックにも期待できそう。



▲未来のレーシングカーってどんな車かな?

ハニーインザスカイ

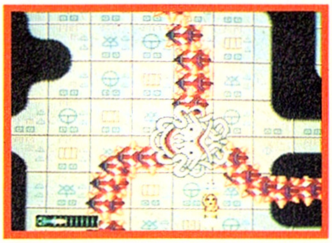
■フェイス ■12月発売予定 ■価格未定

新規参入メーカー、フェイスの作品は「ハニーインザスカイ」。はにわのハニーが主人公のシューティングゲームなのだ。はにわがマイキャラってのがユニークだね。

ゲームはタテスクロールのシューティング。敵を倒すと得られるぜにで神様からアイテムを買ってパワーアップ。つばさ(スピード)、たて(防御力)、つるぎ(攻撃力)それぞれアイテムが用意されてるぞ。その他にも薬草やまが玉とアイテムは盛りだくさん。イザナミ(日本神話の神様ネ)の心に住む邪悪な者を倒すのだ!ハニー!!



▲タイトル画面だっ! ゲームはパスワードでセーブできるのだ



▶迫力のデカキャラだ。ハニーの剣は360°回転する

 ※画面は全て開発中のものです。エナジーの画面はパソコン版のものです。「アッシュ」のものです。


FRIDAY SPECIAL
おまたせっ!!
ついに登場!!
フライデースペシャル80
スーパーマリオブラザーズ3 完全必勝本
SUPER MARIO BROS.
3
TM
●「すべてがひとめ!」の超大型マップ
●見えないところも見せる詳細ガイド
●歴史に残る文献的価値モノ!
フライデースペシャル最新刊
10月下旬発売予定
定価390円

秋も元気だ!! フライデースペシャル!!







定価380円

イース
必勝ガイドブック

大型見開きマップと完璧詳細レポートが君の冒険を強力にバックアップ! この本なくしては、イースの謎は解けない!

定価380円

コナミックスポーツインソウル
完全必勝本

熱く燃えたソウルの感動をきみも実体験できる! 参加全14種目完全テクニックガイドで、君も日本代表選手!

定価380円

大戦略
完全必勝本

誰にでもわかるシミュレーション大解説。大きなマップと小さなマップを駆使し、大局と局所を同時に押さえながら、勝つ方法を伝授!

NIPPONアイドル探偵団
'88アイドル1000人データ・ブック
T.P.ランキング編



前人未到! 前代未聞! のアイドル本! 女性アイドル1000人のランキング&データ! すべてのアイドルファン必携!

発売中!! 定価1000円

VOW MEGA・MIX!!? バウッ・メガ・ミックス!!?

月刊宝島連載の人気コーナー単行本化! 投稿300発大復活やおまぬけ博覧会など笑門来福!



超豪華登場陣/竹中直人、野沢直子、相原コージ、デーモン小暮、大竹まこと、ジャガー、いとうせいこう

発売中!! 定価980円

ドラキチ貞花の ドラタイムズ 星野バンザイ!!号

一龍斎貞花 著

ドラゴンズ優勝!! この日を待っていた(ドラキチ貞花)。ドラゴンズへの叱咤激励・忠告・助言・小言・繰り言・泣き言を勝手に書き連ねた異色の手書き新聞「ドラタイムズ」。星野監督就任から優勝までをまとめて、祝優勝の緊急出版!



10月中旬発売予定 定価480円

JICC出版局

読者プレゼント NO.1

SUPER GOLD プレゼント

毎号カセット300本が当たる!!

キミの欲しいソフトがもらえるHIPPON名物スーパーゴールドプレゼントだ。毎号ソフト300本が170人に当たる超ビッグなプレゼントだからキミもドンドン参加してね。方法は簡単。毎号ついてくる下のSUPER GOLDを編集部に送るだけ。1枚(30SG)なら、ほしいソフトが1本。2枚(60SG)なら2本、3枚(90SG)なら3本もらえる権利があるから、キミのほしいソフト名をはっきり書いてね。もらえるソフトの本数によって当選者数が違うから、何に応募するかを良く考えてね。ソフトは何でもOKだけど、あんまり古いものや発売がずっと先のものは発送に時間がかかっちゃうので避けた方がベターだよ。ソフトの抽選にもれちゃったとしても、ダブルチャンスで毎回いろんなおもしろグッズがもらえちゃうぞ。

30 SUPER GOLD	ほしいソフト1本 抽選で80名
60 SUPER GOLD	ほしいソフト2本 抽選で50名
90 SUPER GOLD	ほしいソフト3本 抽選で40名

ダブルチャンスプレゼント



コナミックスポーツ イン ソウル Tシャツ (コナミ)

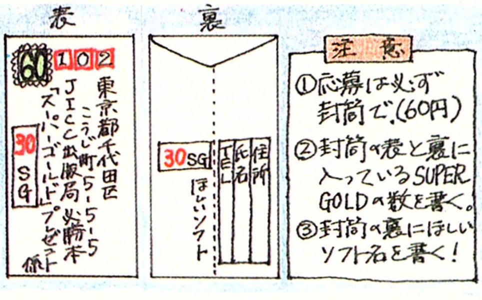
5名



ディスクだってもちろんOK

応募方法

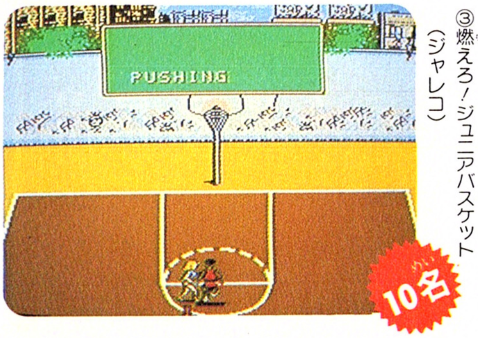
SUPER GOLDがたまったら右のイラストを参考にして送ってね。郵送は必ず封筒で、60円切手をはるのを忘れずに! 封筒の裏にはキミの住所、氏名、ほしいカセットの名前、さらに封筒の中に何SGが入っているのかを正しく赤で書いていてね。しめきりは10月21日(金)当日消印有効。発表はVol.24の予定です。



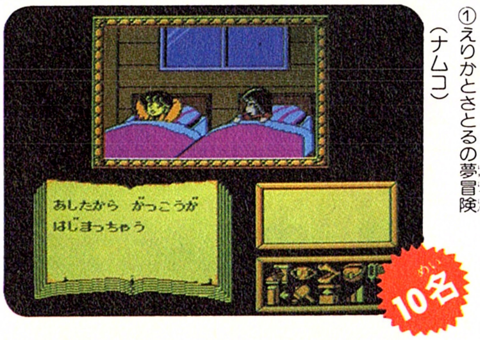


アンケート・ハガキプレゼント

とじ込みのアンケート・ハガキに答えてプレゼントをもらっちゃおう！ 抽選で合計40名に下の①～④のソフトの中から、キミのほしいソフトが当たっちゃう。ＦＮＳの１票にもなるからドンドン応募してね。



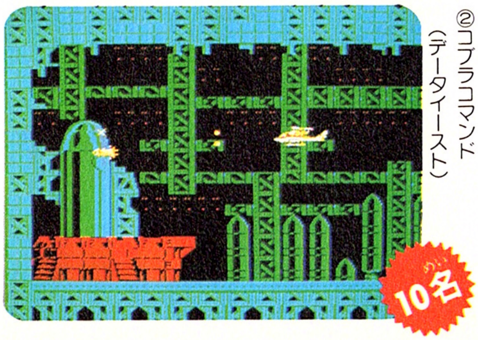
③燃えろ！ジュニアバスケット（ジャレコ）



①えりかとさとるの夢冒険（ナムコ）



④ザ・ブラックバス2（ホット・ビィ）



②コブラコマンド（データイースト）

応募方法

このページのとじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送ってね。
ハガキには、必ず40円切手を貼って、自分の住所・氏名・電話番号を必ず書いてね。せっかく当選しても届かないことがあるよ。もちろん、ほしいプレゼントの番号も忘れずに。
「学年」、「最近買ったファミコン必勝本」、「今月買った他のファミコン誌」のところは、あてはまるものすべてに○をつけてね。
しめきりは、10月21日㈮当日消印有効（消印については郵便局に確認するといいよ）。
発表は、12月2日㈮発売のVol.24のこのページで行う予定です。
なお、官製ハガキでの応募は無効となりますので、必ず、とじ込みのハガキで応募してください。

Vol.16 プレゼント当選者発表!!

おめでとーっ！ 幸運な当選者の発表です。誌面の関係上、全員のお名前が発表できなくてごめんなさい。他の方々は発送をもってかえさせていただきました。

SUPER GOLD プレゼント

★ほしいソフト１本

北海道・中田一弥　福島県・木村武男　群馬県・谷崎実起也　埼玉県・井森宏英　千葉県・原英二　東京都・村松茂　金谷浩志　神奈川県・城正哉　福井県・野田由太郎　山梨県・石倉久男　長野県・沢登ゆかり　愛知県・田原実　滋賀県・岸田聡　京都府・水野悟　兵庫県・持山良久　島根県・川原恭平　広島県・馬場昇治　愛媛県・和田浩一　福岡県・藤巻涼　鹿児島県・神田則幸　他60名

★ほしいソフト２本

宮城県・飯田文久　秋田県・生田春彦　山形県・長田淳一　福島県・阿波野光司　栃木県・高田祐一　埼玉県・浦野大地　東京都・人見研太郎　神奈川県・沢田富美子　新潟県・野崎保　石川県・山本浩一　長野県・西山とおる　静岡県・勝又孝治　三重県・菊田和男　大阪府・徳広丈二　庭場二郎　岡山県・岡安久男　長崎県・山崎吾郎　熊本県・原口成二　宮崎県・南田洋一郎　鹿児島県・広川太平　他30名

★ほしいソフト３本

北海道・泉水源一　秋田県・島田泰文　福島県・藤島光吉　群馬県・田所明久　千葉県・木島実　東京都・柴山実　神奈川県・鈴原寿志　富山県・島崎治哉　静岡県・川又久男　大阪府・内田俊彦　河合京子　兵庫県・須田君太郎　奈良県・山内佳男　島根県・橋詰玄三　山口県・久保田道雄　香川県・恵田直　高知県・野崎民男　福岡県・小荒井祐作　佐賀県・浦部久和　熊本県・高橋春美　他20名

★「ZOIDS 2」下じき

青森県・今技善行　埼玉県・田畑秋夫　大阪府・我沼京子　岡山県・平田紀久　愛媛県・田道男　他5名

アンケート・ハガキ・プレゼント

①ドラゴンボール大魔王復活

北海道・宮田寛治　岩手県・佐野修治　東京都・仲谷秀　岐阜県・山口北夫　京都府・沢渕緑　奈良県・相原弘行　和歌山県・平島厳男　広島県・和泉文秀　高知県・日野秀志　大分県・森義継

②燃えろ!!プロ野球'88決定版

山形県・辺見明　千葉県・植木広志　神奈川県・大来次郎　石川県・下本健二　長野県・宇佐美ゆかり　滋賀県・池田君雄　京都府・佐藤和也　大阪府・上野亮　佐賀県・立田善久　熊本県・宮嶋満

③ファイナルラップ

宮城県・河端良平　茨城県・津村エリカ　埼玉県・藤原務　東京都・各原実　新潟県・中田剛生　山梨県・草凪順二　大阪府・大貫吉太　崎畑弘次　鳥取県・谷山浩司　徳島県・川畑譲

④太陽の神殿

北海道・橋場健志　岩手県・尾ヶ瀬行英　福島県・関野富三夫　千葉県・田嶋真　新潟県・江田俊彦　福井県・酒田直人　愛知県・村岡修造　兵庫県・谷山幹生　山口県・管野安子　長崎県・本野房江

特報

モンスターファンの熱い期待にこたえて
ついに発売決定!!

全100種類を徹底分類解説

TVゲーム怪物イラスト大事典



★これまでにTVゲームに登場したモンスターを系統分類！全100種登場!!
★緻密なイラストと詳細な解説でこれさえ読めばキミはもうモンスター博士だ！

※登場モンスター(種族)
- ドラゴン族
- ライカンスローブ(人獣族)
- アンデッド(不死族)
- デミ・ヒューマノイド(亜人種族)
- 魔法生物
- 魔獣・幻獣
- 悪魔族
- 巨大生物
- 妖精・精霊
- 不定形生物
- 巨人族etc.

監修／北枕獲

12月中旬発売予定

新書判／192ページ／オールカラー

予価780円

制作快調!!

TV-GAME MONSTER ENCYCLOPEDIA

予約注文受付中!!
●アンケートハガキについている注文票に記入のうえ、お近くの書店にお渡し下さい。

Dragon Quest III MASTER'S CLUB

ドラゴンクエストIII マスターズクラブ

単行本化決定!!

本誌大好評連載中の読者コーナーがついに単行本化!!全国のドラクエ・ファンの熱い声とイラストを全収録！
堀井雄二のドラクエIIIQ＆Aインタビューもマニアのキミならみのがせない！

11月下旬発売予定

新書判／オールカラー

予価480円



第1回ファンタジー小説コンテストのお知らせ



▶きみの夢と冒険を…！

ファミコン必勝本は、斬新な小説、および作家を求めています。ゲームに関係あってもなくてもOKです。ただし、面白いゲームをしている時のように面白い小説に限ります。ファンタジーはもちろん、SF、ホラー、ミステリーなど、広い意味での娯楽小説を書けばいいんだ、とお考えください。そう、今あなたの頭にひらめいたそのネタでいいんです。
ぜひ御応募ください。

応募要領

- 大賞／賞金10万円ならびに副賞1名。佳作2名。
- 内容／ファミコン必勝本読者を対象とした短篇小説（未発表のもの）。ジャンルは限りません。
- 枚数／400字詰め原稿用紙30枚前後。必ず横書きのこと。ワープロの場合は20字詰めで。
- しめきり／1988年11月25日(必着)
- 発表／1989年1月第2週発売号誌上で発表。
- 送り先／〒102東京都千代田区麴町5-5-5　ファミコン必勝本編集部ファンタジー小説係

※応募原稿は返却しませんので、必要な方はコピーをおとりください。また応募原稿の末尾にも住所・氏名・年齢・電話番号を必ずお書きください。

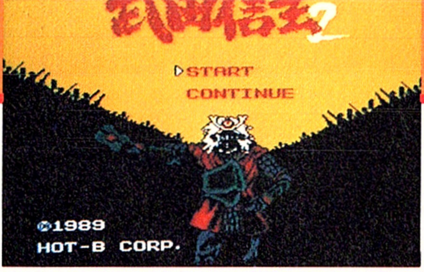
THE FIGHTING FAMI-COM MAGAZINE 1988

NEW SOFT STREET



秋だねー。ひとつ絵でも描いてみっか!オレこーみえても芸術家志望なんだよな。シャガールとかルソーとか好きだし。じゃ今日のところはマジメにニューソフトストリートいってみよーか!武田信玄の続編がでるもんね。そいでもってオウッ!

くにおくんがまたまた元気なダウンタウン熱血物語だったりする!ファミリーマージャンにハル研のピンボールの新作に……。オッ!実は今回すんごいニュースがはいったのだ!16ビットのニューゲーム機がセガからついにでたっ!その名もセガメガドライブだっ!くわしいレポートはターミネーター辻くんにお願いしたから読んでね



／ホット・ビィ／1月発売予定　価格未定／2M

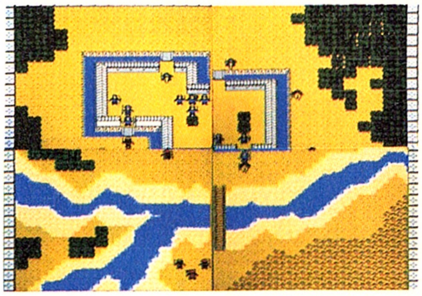
TAKEDA SHINGEN

武田信玄2



NEW SOFT STREET

大河ドラマ「武田信玄」も佳境に入りますます絶好調！そして、ファミコンもシミュレーションブームの波に乗って「武田信玄2」が登場することになった。基本的な戦略モード、戦術モードは前作を踏襲しつつ、世継システム、そして史実にはない中国（明）の日本侵略など新趣向も盛りだくさん！ふたたび全国統一に乗り出そう。



▲フィールドのバトルモードは4画面のスクロールとなっている。地形によって移動消費量が変わってくるぞ

新コマンド世継で二世代全国制覇を果たそう

戦略なくして戦術なし

戦国の世を制するには、まず国を富まし強兵政策をしなければならない　そのためには城造、農政、信玄堤、商人、金山、医者、友好などおなじみのコマンドを駆使して富国強兵をはかるんだ　そして出兵して戦術モードへ　こうして全国制覇を目指すんだけど信玄にも寿命があって、志半ばで死んでしまうこともある　が、世継コマンドがものをいい、信玄の子供の勝頼が後を継いで全国制覇を継承できるんだ　二世代全国制覇を目指そう

新・諸国勢力図公開（一五四五年）

①甲斐②信濃・武田信玄、③相模④武蔵・北条氏康、⑤上野⑥越後・上杉謙信、⑦北信濃・村上義清、⑧西信濃・木曽義昌、⑨駿河⑩遠江・今川義元、⑪三河・松平広忠、⑫尾張・織田信長、⑬美濃・斎藤道三、⑭飛騨・姉小路義頼、⑮越中・畠山義綱、⑯能登・李将軍、⑰加賀・一向宗、⑱越前・朝倉孝景、⑲近江・浅井久政、⑳伊勢・北畠晴具、㉑山城・足利義輝



▲武田信玄、北条氏康、上杉謙信、今川義元はさすが強国らしくそれぞれ2国ずつ有している。また越中の畠山義綱は本来能登の大名であったのだが李将軍に侵略されて越中へ逃げたのであった

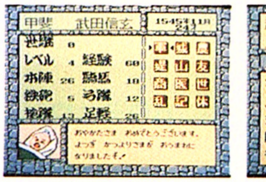
新戦力の特長を活かした戦術を展開するのだ

富国強兵がうまくいったら、いよいよ決戦のとき　乱波コマンドの偵察で敵国の国力を調べて、弱国から出兵しよう　戦場となるフィールドは平地、荒地、草地、森、山、岩、川、池、海そして城など千差万別。戦術モードではこうした地形をよく頭に入れて、もっとも有利と思われる作戦を練り、騎馬隊、鉄砲隊、弓隊、槍隊、足軽を最適な位置へ移動させるんだ　それから敵国の大名も寿命になると死んでしまって2代目が後を継ぐことになる　このとき、世継レベルによって成長具合が違ってくるので、1代目の大名が死ぬ前に、乱波を使って敵国の世継レベルを下げて2代目をおバカさんにしてあげるという戦略も考えなければならないぞ。

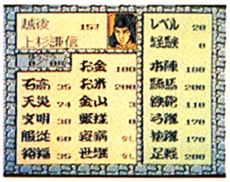
グラフィックもかっこよくなってイベントもいっぱいなのだ

湖衣姫との婚礼が楽しみ

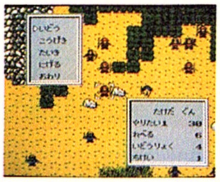
武田信玄2ではイベントがとっても豊富になっているんだ・祭があり、勝頼が誕生して、山本勘助の死そして湖衣姫との婚礼など楽しみなものばかり　グラフィックも大名の顔が描かれたリコマンドが漢字表示になったりと工夫がこらされてとっても見やすくなっている　見どころがいっぱいなのだ



▲内政モードの基本画面だ。右が内政コマンド。で左がステータス。左下にイベントが表示され横にナレーションが入る。勝頼誕生シーンだ



▲乱波の偵察で越後の上杉謙信の国力を見ているところだ。さすが謙信なかなかのレベルである。こういうところとは友好を結ぶという手もある



▲これが合戦モード。地形、相手の戦力によって戦術を練らなければならない。敵は遠江の今川義元との野外戦だ。槍隊を移動させよう



▲こいつが能登を征服する明の李将軍だ。レベルはなかなかのものだが、服従度が低いところが狙いめか。これは歴史にはないオリジナル史だ

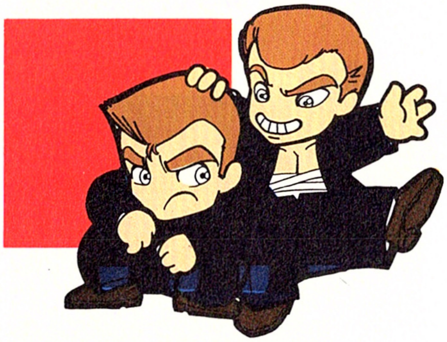


テクノスジャパン／2月10日発売予定／¥5900（予価）

STORY OF NEKKETSU

ダウンタウン熱血物語





そうよ絶対くにお君はドッジボールなんてマイナーで健康的なスポーツしてちゃダメよ。くにお君っていったら、悪に向かって熱血一路、根が単純だからもうケンカっきゃない！って。これでなくちゃくにお君じゃないよネ。そのくにお君が戻ってきたの。しかも、くにお君のライバルだった番長りきとお友達になって。昨日の敵は今日の友って男の世界ね。

ちょっとRPGしちゃってくにお君がいく！

シネスコ風画面でリアルタイムなバトルなの

無名校だった冷峰学園に竜一、竜二という兄弟が転向してきて力ずくで周辺の高校を支配下にしてしまったの。この兄弟はダブルドラゴンって呼ばれて、その噂は花園高校番長りきの耳にも入ったんだけれど、りきは平然として動こうとしなかったわけ。ところがりきの彼女が冷峰学園の者にさらわれてしまって（でもりきに彼女がいたって驚きよね）、りきのもとに挑戦状が舞い込んだの。で、りきは怒りに燃えて門を飛び出した時、くにお君と衝撃の出会い！そして物語が始まった。

でも、今回はRPG風なので、まずお店でお買い物してパワーアップ、情報もしっかり集めるのよ。そして、いよいよアクション。このシーンってシネスコ風になっていて、セリフが入ってもアクションがストップしないのでリアルタイムなバトルが楽しめるはずよ。



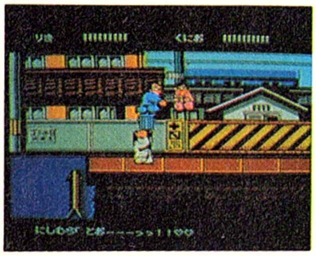
◀ここはてくのすばーがーよ。ここでてっくばーがー食べて体力が21、パンチが3アップしたわ

強力な武器と必殺技で敵をぶっとばせ！

敵から武器を奪い取れ

素手で戦ってもいいんだけれど、敵だってだんだんつおくなってくるし、効率的に勝つためには武器を手に入れて使うのがいいわ。その武器なんだけれど、鉄パイプとか木刀、チェーン、メリケンサック、石ころといった定番アイテムに加えて、ごみ箱、木箱、古タイヤといったどんなメリットがあるかわからないものもあるの。

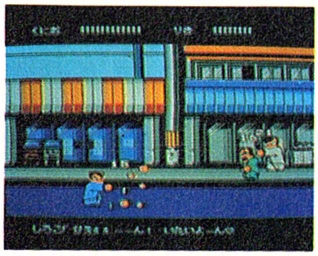
それで、このアイテムの手の入れかただけど、敵が持っていることが多いから、倒して奪い取るのよ。それから、町の中に落ちていることもあるからしっかり拾おうネ。これでばっちし攻撃力アップよ！



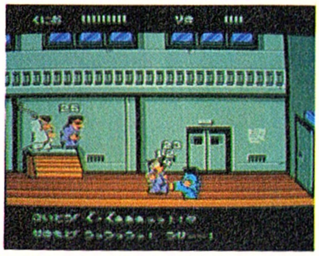
◀なぞのアイテムのごみ箱ってこんな使い方があったのネ。ほかに石ころは投げることもできるから飛び道具になるわよ

必殺技がなんと20種以上

攻撃は基本的にはパンチとジャンプとキックなんだけど、やっぱビシッと必殺技で決めたいね。20種以上ある中から代表的なやつ紹介すると、電光石火のマッハパンチ、これでもかっ！スクリューキック、なにがなんでも人間魚雷なんてスゴそうだと思わない!?



◀これは電光石火のマッハパンチか!?りきとくにお君が力を合わせるとさすがにつおい。ボタン操作とタイミングの勝負ね

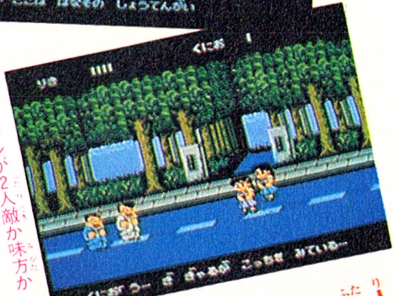


◀りきはこれでもかっ！スクリューパンチを繰り出しているみたい。くにお君は敵の後ろから鉄パイプで攻撃寸前

ギャルともタイマンはる!?



◀敵は坂宿高のヤツだ



▶ギャルが2人敵か味方か



ステータスで2人の個性が出るね

◀りきのほうが強そうだね



/ナムコ/11月発売/¥4900(予価)

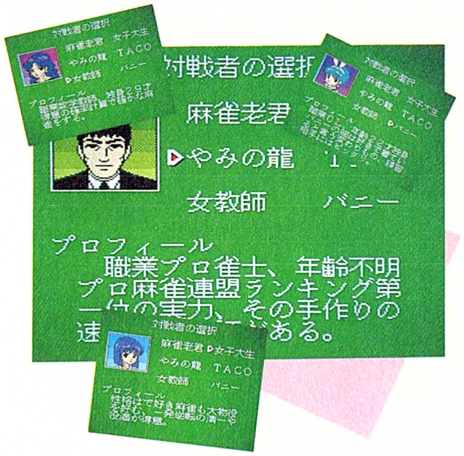
FAMILY MAHJANG II

ファミリーマージャンII 上海への道



NEW SOFT STREET

むかし、11PMの司会を大橋巨泉という人がやっていて、その人が番組の中で新麻雀実戦教室という画期的なコトをやっていた。そしていま、ナムコという会社がファミリーマージャンIIというソフトを作ってしまって、実戦麻雀のほかにも画期的なオモシロ麻雀が楽しめるようになるのであった。



▲対戦相手の多彩な顔ぶれ。左上が女子教師で独身の29才、確率麻雀を得意とする。右上はバニー、でも本当はOLでバニー服装は趣味という変わりダネ練習相手に最適。下は女子大生、ハデ好きで清一や役満といった大物役が大好きで一発逆転をねらう

個性派ぞろいの3つのモードに挑戦しよう

登場人物に注目!

このソフトの特長は3つの個性派モード。実戦麻雀、世界一周クイズDE麻雀、麻雀グランプリがその3つ。実戦麻雀のどこが個性的かというと、対戦相手がやみの龍さんがいたり女教師、女子大生、バニーちゃんときれいどころをそろえ、TACOまで登場させてしまうところ。さらに紅一色、百万石、セブンアップなんてへんてこな役もあるんだ。

実戦麻雀	5人と1匹の中から対戦相手を選んでの半荘勝負。オーソドックスな麻雀なんだけれど、オリジナル役があって、上で紹介した以外にも南北戦争、金門橋なんてのもある。
世界一周クイズDE麻雀	なんともダサイネーミングのこのモードはダイヤが埋め込まれた大亜一筒という牌を発見するために、クイズに答えながら世界中をかけめぐるという変なモード。
麻雀グランプリ	これぞタイトルの上海への道モード。強豪を相手に勝ち進んでチャンピオンとなり、上海で名誉チャンピオン麻雀老君と対戦するという劇画調麻雀対戦モードなのだ。

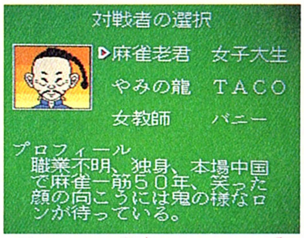
数ある麻雀ゲームのなかで、最も盛りだくさんなのだ!

チアガールの応援うけて対戦するってナイス!

このソフトのもう1つの特長は多彩なグラフィックにあると思う。ただ麻雀するだけじゃなくて突然チアガールが登場して応援してくれたり、対戦相手とのコンディションをチェックしてくれたり、かわゆい女の子の顔が見られたり(対戦相手のきれいどころのことがけど)などなど。また、メイン画面は2人麻雀で、クイタン、ツモ平和、フリテンバップについては有り無しが選択できる。



▲これが、モードセレクト画面だ。さて、どれから先にやろうかな?



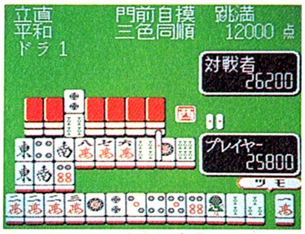
▲彼がうわさの名誉チャンピオンの麻雀老君だ。本場中国で麻雀一筋50年の強者。鬼のようなロンで相手を倒す



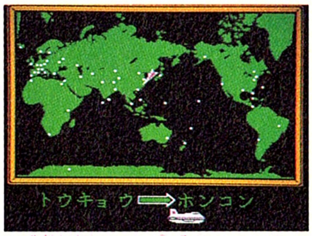
▲タコな麻雀ばかりやった人間の成れの果てがこのTACOなのだ。だから麻雀ははっきりいってヘタ



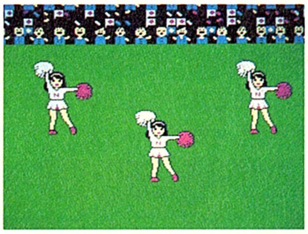
▲麻雀グランプリモードではプレイヤーと相手のコンディションをチェックすることができるんだ



▲2人麻雀での対局。一萬つもってリーツモピンフサンシキドラ1バンバンのハネマンだぜ!



▲世界一周クイズDE麻雀では、幻の大亜一筒を見つけるため麻雀とクイズで旅費をかせいで世界を飛び回るんだ



▲麻雀グランプリ会場では、かわゆいチアガールたちが応援してくれるこのミスマッチがたまらん

勝負に生きる男は(女も)美しい!!



インダクションプロデュース/12月発売予定/¥9800/昭和64年神宮館電脳暦つき

JINGŪKAN '89電脳九星占い



NEW SOFT STREET

年末になると、どこの書店に行っても必ず目に付く『神宮館開運暦』。古代中国に源を発する九星術に基づく、この暦は年間1200万部の発行部数を誇るという。さて、この暦の全データが1本のFCソフトにまとめられた。朝シャンに変わって今年は朝占いがはやりそう!?



▲一家に一冊。といっても過言でないほどの発行部数の『神宮館開運暦』が付いて、より完璧に!!

9つの星でキミの運勢が占える!!

メニューは5通り。80000字のデータの処理が可能

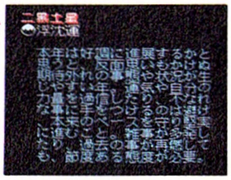
1年365日、毎日の運勢がわかる「日運」。月ごとの「月運」。1年を通しての「年運」。一生を占う「一代運」。そして、「男女相性」。5つのメニューで運勢を占ってくれるのがこのソフト。画面を見るとわかるように、目いっぱい漢字を使ったメッセージが、ミョーに説得力がある。これはJIS第1・第2水準漢字ロムを搭載したためで、4000画面・80000字のデータを処理できるという。



◀最初に生年月日と性別を入力。実際には年べつで星が決定する。ただし、立春を一年の始まりとすることからそれ以前の人は前年と判断される



◀星が決まったら、次に何を占うかを選択しよう。イメージ・キャラクターのデザインはチップス氏。なぜか、ほのぼのしてしまうロボットなのだ



▶今までのファミコンでは見られなかった漢字、かなまじりの文章データをよむというイメージが強くなり、占いとしての信ぴょう性も高まったような……

ユーザーが打ち込むデータは、生年月日と性別だけ。このデータをもとに、一白水星から九紫火星まで、9つの星(パターン)に分け、運勢を占うのだ。日々の運勢から、性格・適職・愛情・金運・幸運への指針まで幅広くポイントを押さえているので、1人でこっそり占うのも、多勢で楽しむのもいいね。

豊富なデータに基づいたユニークな占いソフトの登場だ!!

『開運暦』のページをめくる感覚で楽しめる!

「一代運」…最も一般的な占いで、その星の持つ意味、たとえば『一白水星』の一は「始まり」を、白は「始まり、終わり」を示すなどから、同じ星の有名人リストまで、9種類の占いが楽しめる。

「年間運」…1989年1年間の運勢を年運、対人・愛情、健康、財運・事業に分けて占える。

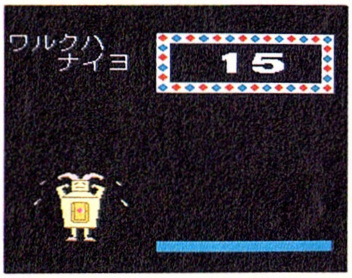
「月間運」…1年を12の月に分けて占う。

「日運」…このソフトの目玉ともいえる。365日分、毎日が占える。毎日占ってから1日をスタートなんていうのが来年ははやるかも。

「男女相性」…自分のデータと相手のデータを合わせて占う。パーセントで表示。

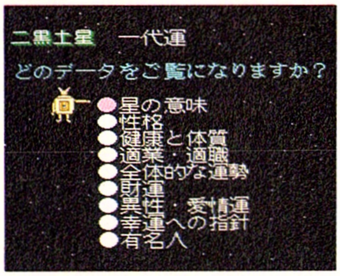
今までのファミコンとは一味違う、データバンク・ソフトとして注目したいね。

男女相性　だんじょあいしょう



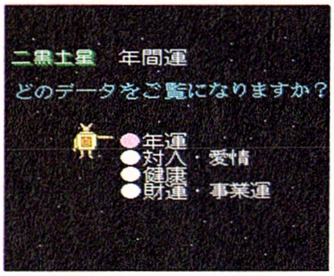
◀数字は相性度のパーセント。0なんて数も容赦なく飛び出してくる。高い数字になると、ロボットがひっくり返り、「サイコウ」のメッセージが

一代運　いちだいうん



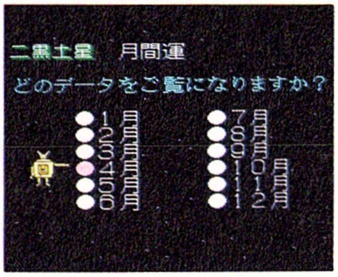
▲一生おつき合いする、変わることのない運勢がこれ。ほとんどすべてを占える。幸運への指針が明日への良きアドバイスに

年間運　ねんかんうん



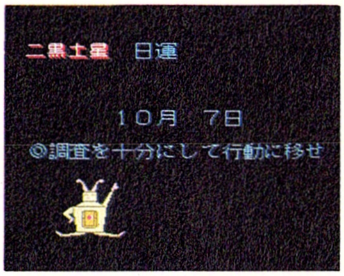
▲来年1年間の運勢がわかる。このソフトは'89年版なので、'90年版、91年版とソフトが発売される可能性もあり!?

月間運　げっかんうん



▲年間運をさらに細かく、1月ごとに占ったのがこれ。新学期・新入学、4月の運勢はやっぱり気になるところ

日運　にちうん



▲短かい言葉で毎日の運勢を教えてくれる。これは、ぜったいにクセになりそうな予感。運勢が悪いからって学校を休んじゃダメだよ



/東映動画/12月23日発売/￥6200

FIGHTING ROAD
ファイティング ロード



NEW SOFT STREET

テコンドー、カンフー、ムエタイ、本物の格闘技テクニックが、そのままゲームの中で炸裂する。このファイティングロードは本格的格闘技アクションゲームだ。リアルな動きと多彩な技には、格闘技ゲームファンならずとも注目！なのだ。

ストーリー展開はビジュアルシーンで!!

敵を倒すと会話モードに

発気道の使い手、安部晴樹は、幼い頃生き別れた弟、和樹を捜すために、はるばるアマゾンの奥地へとやって来た……っていうのがファイティングロードのプレストーリー。

このゲームではストーリーがとっても重視されている。もちろんゲームの進行はアクション中心に展開するんだけど、新たな敵を倒すごとに画面が会話モードに切りかわり、謎（ストーリー）が徐々に解き明かされていく。この謎を解き明かすっていうがこのゲームの目的なんだよね。



◀チェックポイントには、1人ないし2人の敵がおり、晴樹の行く手をはばむ。2本先取で敵を倒したごとに…



▶敵を倒すと画面は一変してビジュアルシーンに。敵から情報を得ることができるんだ。弟・和樹の消息を追え!!



▲実際にある地名を使い、アドヴェンチャーゲームのように現在地点を表示。ストーリーも敵との会話のビジュアルシーンを通して展開して行く。新しいアクションゲームのスタイルと言えるね

とにかく動きがなめらか。デカキャラが縦横無尽に動き回る



◀このサイズの敵・マイキャラが、まるでアニメを見ているかのように、なめらかに動き回るんだ。今までのソフトにないハデさだぜ!!

アニメのようなキャラ・アクション

このゲームには任天堂が新しく開発した"MMC 3"というカスタムチップがカセットに搭載されているんだ。このカスタムチップはキャラクター面でかなりの強化がされており、従来のゲームと比べて、同じ容量でも、より多くのキャラクター(絵)が使えるようになっているんだ。プレイヤー"晴樹"の動き1つをとってみても、従来のゲームとは比較にならない程多くのキャラクターを使っているので、動きがとてもなめらか。まるでアニメを見ているかの様に派手なアクションシーンがくりひろげられるんだ。

14のワザを使いこなせ！

晴樹の使える技は全部で14。Ⓐ Ⓑボタンとレバーの組み合わせでかかる技が変わるんだ。技によって与えるダメージ、効く相手も変わるので、全ての技を上手く使いこなせるかがゲームのポイント。



◀敵を倒すとボーナスポイントが得られ、技それぞれをRPGの様に強化できるんだ。上手に使いこなそう

これがプレイヤー"晴樹"の使えるワザの全てだっ!!



▶法師打 基本的な突き
▶横蹴 破壊力のある蹴り
▶竜巻 飛び上がっての蹴り
▶浮法師 遠距離からの顎突き
▶風車 手首を決めての投げ
▶水月打 みぞおちに入る突き
▶沈水月 しゃがみこみ突き
▶払蹴 円動作による足払い
▶跳蹴 反転しての顔面蹴り
▶発気 己れの気の放出
▶止蹴 小刻みに鋭く放つ前蹴
▶飛横蹴 文字通りの飛び蹴り
▶真逆刈 回転カカト蹴り
▶水車 後方への投げ

撃て！



THE TRIATHRON
ザ・トライアスロン



スポーツゲームは出つくした。と言われていた所に意表をついて出たのがこのザ・トライアスロン〃。ゲーム内容はタイトルの〃鉄人レース〃のとおり、Bボタン連打、連打のバリバリのアクションゲーム。ハードさなら他のスポーツ・ゲームに負けないぞ。

選手選びから競技はスタートする

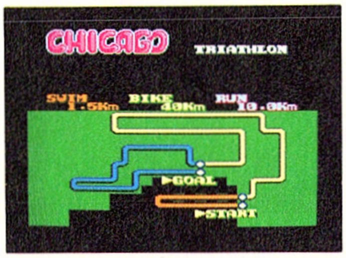
6人の中から選手を選べ

このゲーム、RPGの様に選手の能力に個人差があるので、どの選手を選ぶかによってゲーム進行が大きく変わってくるんだ。また各地区をクリアーする毎にボーナスポイントが得られ、選手を成長させることもできるぞ。



◀各選手の能力は種目ごとに、スピード・ダッシュ・スタミナの3つの項目に細分化され表示されている

さあトライアスロンにチャレンジだっ



◀マップが出、それぞれの競技距離が表示される。当然先の地区へ行くほど距離は長くなる

1地区は3種目の競技で

1地区は水泳・自転車・マラソンの3つのステージで構成されており、総合順位で勝負を決するんだ。各種目に共通しているのは、Bボタンを押すスピードで選手のスピードが変わること。連打でつきすすめ。

個性豊かな各国の選手たち



ロバート・スミス

アメリカ出身。自転車・マラソンのスピードは早いが水泳が不得手。しかしながらそのハンデをおぎなうに十分なスタミナがある。



ウィリアム・バーガー

カナダ出身。水泳・マラソンにおけるダッシュ、スタミナは選手1だがそれぞれのスピードが最低。序盤戦の地区をどうしのぐかがポイント。



スコット・アンダーソン

オーストラリア出身。マラソンは不得手だが水泳のスピードはピカ1。最初の水泳で他選手を大きくひきはなせば後の競技がラクに展開できるぞ。



ダニエル・ジョンソン

アメリカ出身。全体的に平均していて安定した選手に思えるが、水泳のスピードが若干遅く、渦につかまると、脱出に苦労するぞ。



シンゴ タカダ

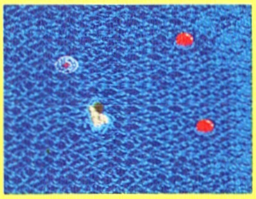
日本出身。唯一の日本人選手。全体的に平均以上の能力をもち、しかも水泳のスピードが早いので、ゲームがかなり有利に展開できる選手だ。

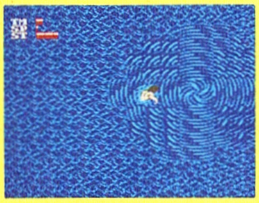
各競技種目はこうなっているんだっ

水泳 SWIM

規定タイム内にゴールするのが目的。Bボタンの連打で選手の泳ぐスピードはアップするんだけど、あまり速く泳ぎすぎるとスタミナが激減するぞ。Aボタンの息継ぎを上手く使うのがクリアーのコツ。

▶コースの端には目印のブイやクラゲなどがあり、ふれるとスタミナロスになるんだ。極力コースの中央を泳ぎ、これらの障害物にふれない様に!





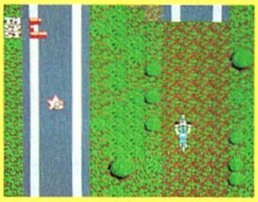
◀コース途中に渦巻きに引き込まれると、脱出にかなりのスタミナが必要。渦の中心にまで引き込まれると、おぼれてゲームオーバーとなってしまう

自転車 BIKE

Bボタン連打でスピードアップ。レバーの左右で上手く自転車をコントロールし、ゴールを目指そう。路面のコンディションは様々なものがあり、途中の分岐点でのコース選択が、順位を大きく左右する。

▶斜道では後ろからまくってくる他選手との接触に特に注意。あやまって触れると転倒し、かなりのタイムロスとなってしまう。くれぐれも慎重に



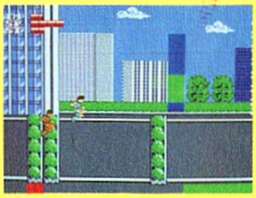


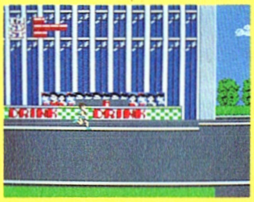
◀コース途中には数ヵ所の分岐点があり、どちらを選択するかによってゲーム展開が大きく変わってくるんだ。分離帯に乗り上げるとミスになるぞ

マラソン RUN

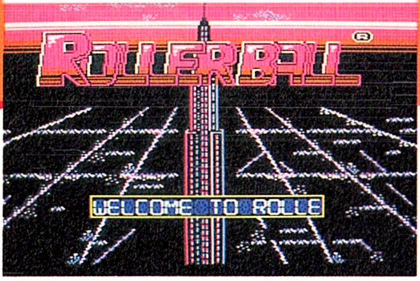
Bボタン連打でスピードアップ、Aボタンでジャンプする。途中様々な障害物があるので、慎重な操作が要求される。規定タイムが設けられていないので、遅くても確実なプレイを心がけよう。

▶マラソンコースなのになぜか途中、植え込みなどの障害物が多数あるので注意。ボタンで上手くスピードを調節し、ジャンプでかわそう





◀コース内には2ヵ所のドリンクステーションがあり、上手くドリンクを取ることが出来ると、選手のスタミナが一定量回復するんだ



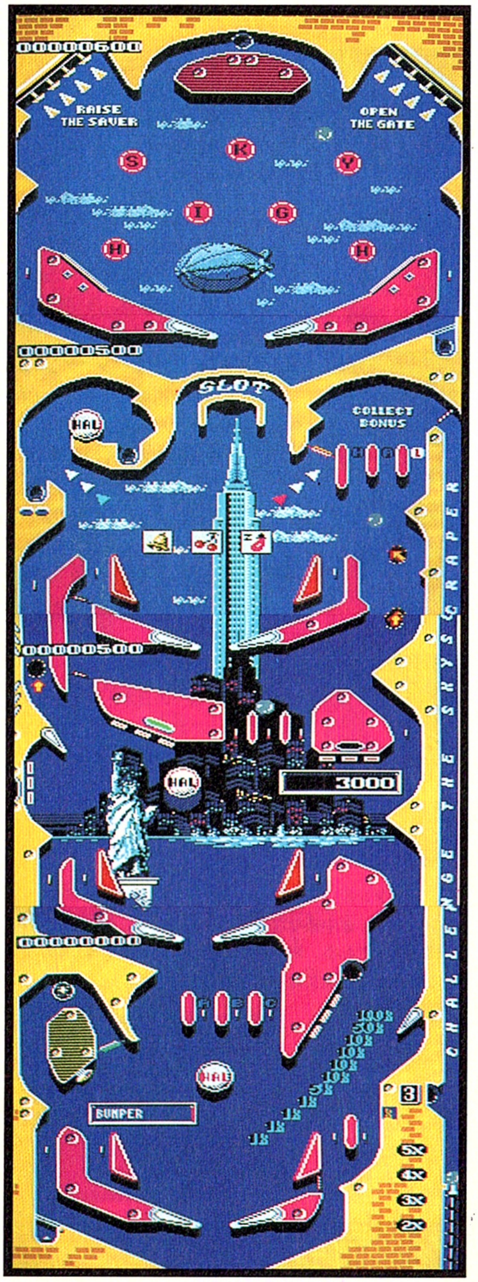
カセット／ハル研究所／12月10日発売／￥5600



ROLLER BALL
ローラーボール

NEW SOFT STREET

任天堂のピンボール以来、ずいぶんと長い間、新作が発売されなかったＦＣピンボールゲーム。今年は、なぜか３本も発表された。その３本のゲームの中で一番ピンボールらしいのが、このローラーボール。フリッパーやボールのアクションも、なかなかリアルに再現されてるのだ。



▲SKY SCRAPERがローラーボールのメインゲーム。約４画面のゲームエリアを持つピンボールゲームだ。スクロールは画面単位、ボールが次の画面のエリアに入ると１画面分スクロールする

ニューヨーク気分でピンボール…かな!?

４画面スクロールの大型ピンボール台なのだ!!

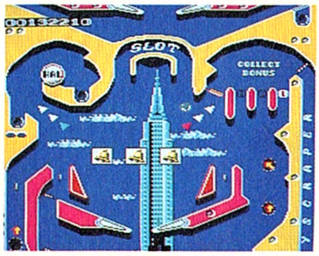
今年、発売される３本のＦＣピンボールゲームの最後を飾るのが、このローラーボール。最近のピンボールタイプＴＶ（ＦＣ以外も含めてね）ゲームにしては、珍らしく（？）ピンボールらしいゲーム。つまり、ステージ設定にしても、グラフィックにしても変に奇をてらったところがなくて、１台のピンボールマシンをそのままＦＣゲーム化したって感じがするんだ。ローラーボールには２種類のピンボールゲームが入ってるんだけど、両方ともステージは１つだけ、とてもシンプルな構成になっている。その分、フリッパーやボールアクションのリアリティーは、ＦＣピンボールゲームの中でNo.１と言えるんじゃないかな。４人まで同時プレイ可能だから、クリスマスやお正月にはみんなで遊べるぞ。



◀ゲームは2種類用意されている。スカイスクレーパーは普通のピンボール、マッチプレイは2P用の対戦ピンボール(?)だ



◀スカイスクレーパーでは、最高4人まで同時プレイが可能。1ボールごとに仲よく交替でプレイするのだ



◀スロットのベルが3個そろうと……なにかいいこうがあるぞ。ボーナスポイントを狙えないと高得点は期待できないぞ！



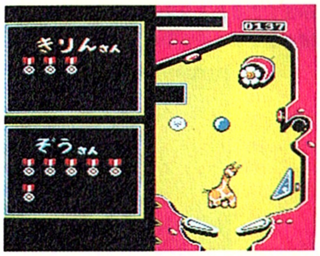
◀マッチゲームでは、減点法で勝負を決める。つまり、持ち点が0になると負け。持ち点はプレイヤーが決定できる



◀持ち点1000ポイントでゲームスタート。相手のホールにボールを入れると相手の持ち点が減っていく



◀アクシデント、パネル表示の状態によってフリッパーがなくなったり、ボールが重くなったりするのだ



◀きりんさんの勝ち！でも、通算戦績は3勝6敗で負け越してるのだ。きりんさんは2P側ぞうさんはIP側でプレイする

里見八犬伝

■SNK　■1月下旬発売
■¥5900　■カセット

日本の名作古典がRPGになっちゃった

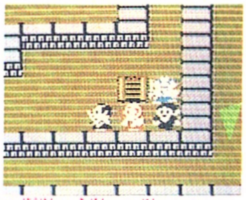
運命の糸によって結ばれた仲間と出会い、八つの伝説の玉を探す……。

考えてみれば、滝沢馬琴原作の「南総里見八犬伝」は、今のRPGにうってつけのお話だったんですね。

ハイ。そこで登場のSNKの「里見八犬伝」なのである。基本は4人パーティを操作するアウトドアタイプRPG。当然ながらマップは日本全土、となっている。



▲港にて。腕を組む兄さんだ


▲冒険の基本は4人パーティ

なかにはレベルアップ時のステイタスの成長をルーレットを使って決めてみたり、善の妖怪と悪の妖怪がいたり……なんて細かな味つけもあったりもする。

歴史をマタにかけてやってきた、壮大な冒険ロマン「里見八犬伝」ってところだ。


▲ちょいと沈んだ表情を浮かべる姉さんだ


▲戦闘シーンだ。和風なカンジのする妖怪登場


▲もちろんヒントを聞くのをお忘れなく


◀紙シバイのようだね

サムライソード

■カプコン　■11月発売
■¥3300　■ディスク

科学と魔法の混在する不思議な世界のAVG！

"暗黒司祭"ソロンが"闇の力"で人類文明の繁栄をおびやかし始めた。多くの勇者が打倒ソロンを目指したが誰一人生還しなかった。そこで戦いに挑んだ1人の戦士、それが君だ。

ところが戦士はソロンの身体から放たれたオーラの力であわれ、その場に崩れおちてしまうのだ。そして「光の魔法使いサリアを探せ」という謎の声を聞く……。

こうして戦士は長い戦いの旅に出る。まず


◀妖精から話を聞くことが大変重要

森で妖精の話を集め、謎を解いてサリアを探しだすのだ。さらに、2人でソロンのもとへとむかうべく荒野に足を踏み入れた時、旅人から伝説の最強武器"サムライソード"の話をきく。ゲーム全体の流れはAVG、サリアの魔法や戦闘はコマンド選択方式だ。



▲光の魔法使いサリアだ。彼女に味方になってほしいのだけれど……



▲洞窟の怪物リザードビートルがあらわれた！なかなか手強いぞ!!



▲旅人が倒れている。彼が口にする"サムライソード"とは!?

天地を喰らう

■カプコン　■1月下旬発売
■価格未定　■カセット

新しいシステムで、中国ロマンをお届け!!

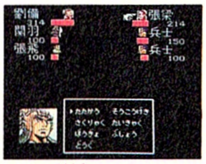
本宮ひろ志の人気コミック「天地を喰らう」のファミコン化！　というわけなので、とっても大きなスケールのゲームなんだ。

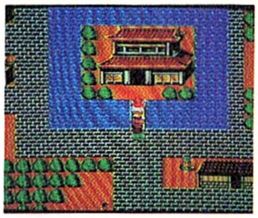
まず、ストーリーのスケールが大きい。乱世の中国、群雄割拠を統一を目指すのが目的なんだもの。主人公は、劉備・関羽・張飛のヒーローたちだ。

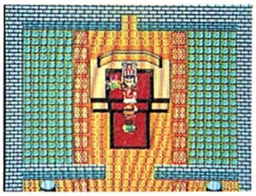
それにゲームシステムも画期的。武将との出会い、パーティ編成、戦闘、移動などのゲームの基本要素のいたるところに、シミュレーションゲームとロールプレイングゲームの「良い所」を合体。その結果、思考型ゲームにはどーしてもつきまとう、わずらわしさ、メンドーさは一切無くしているのに成功したといわれている。スゴイよね。

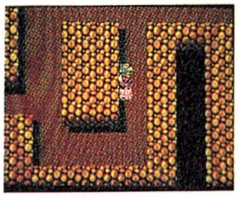

▲劉備、関羽、張飛の3人組。もう三国志などでお馴じみね


▲マップ上の移動方法は、かなりRPGっぽい


▲でも戦闘のコマンド・ルールはSLGっぽい


◀城では戦闘の準備を!!


▲古代中国の宮殿内部だ!!


▲ここは洞窟だ!!

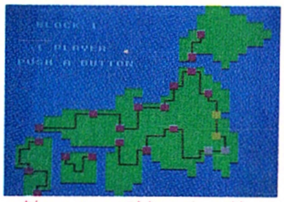
ロードマン

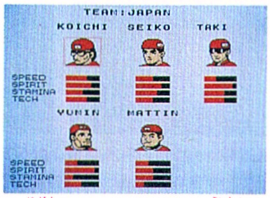
■東京書籍　■12月中旬発売予定
■¥5500　■カセット

自転車レースにチャレンジだ!!

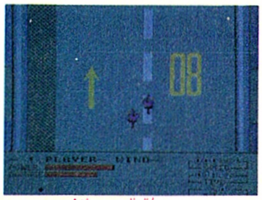
ソウル・オリンピックでは残念な結果で終ってしまった橋本聖子。でも、多くの人々の関心を自転車に向けさせたという点で、その貢献度は大きいよね。そしてこの自転車ブームに乗って、自転車レース・ファンをゲームの世界に引きこんじゃおう!!っていうのが、この「ロードマン」だ。

スタート・ストップ、坂の登り・下りなど、自転車に乗る時の自然な動きを体験できる他、オールマイティ・山岳・スプリント(平地)のギア比の異なる自転車をコースに合わせて選ぶのが、このゲームのポイントだ。ステージは全部で18。東京を出発して、北海道、日本海側を南下して九州、四国、再び東京へと、文字通り山あり谷ありの、総距離4000kmというロングコースを、天候・風向きなどを考慮に入れて、効率よくゲームを進めよう。このレースには、米・仏・伊・日の4ヵ国からそれぞれ5人の選手が出場。その中から1人の選手を選んで、目指すは1位、「マイヨ・ジョンヌ」だ!!


▲各ポイントを通過しながら進む



▲日本チームのメンバー。最初の選手えらびが、レースを左右する


▲レース中は、自分のパワーとダメージに注意しよう！



▲それぞれの地点でゴール。総合タイムで順位が決定する

パロディワールド モンスターパーティ

■新正工業・バンダイ　■1月下旬発売予定
■¥5800　■カセット

ホラー映画のパロディ版、アクションゲーム

ホラー、ミステリー映画のパロディーを盛り込んだ、アクションゲーム「パロディワールド、モンスターパーティー」。

異次元での戦いというストーリー設定。自由スクロール画面でラウンドクリアをしていくのだ。アイテム集めもあるよ。


▲異次元「ホラーワールド」へ迷いこんでしまったのだ


▲謎の生物バリューと合体する


▲エネルギーの消耗が激しいから気をつけて

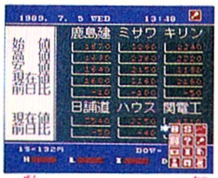
松本亨の株式必勝学II

■イマジニア　■2月中旬発売予定
■¥9800　■カセット

レベル70、資産総額70億円をめざせ!!

松本亨先生の門下生となってはや2年。師は新たな試練を投げかけてきた。5つのゴールを用意し、自分がどのくらいの水準にあるかを試してみろと言うのだ。いつの間にか妻子を持つ一介の父親となったあなたは、家庭の幸福と株の両立ができるのだろうか……。


▲あらまあ。何というひどい言葉。これが妻なのね



▲全12コマンド。うまく活用するべし

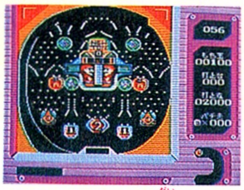

▲松本亨先生の意見も参考にしてね

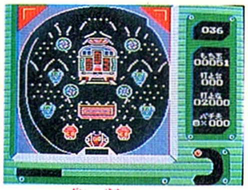
パチ夫くん2

■ココナッツジャパン　1月下旬発売予定
■¥6500　■カセット

名作よ、再び。本格パチンコゲームだぞ

娯楽の王様、パチンコを完全にシミュレートした個性派ゲーム、「パチ夫くん2」である。パチンコといえば、新装開店、新台総入替がつきものだけど、ゲームのほうでもリフレッシュしたわけです。前作にあった「777台」「ヒコーキ」に加えて一発台、ゴング台が追加。計4種類の台に君のパチンコ生命を賭けろ！　お店は10店舗だ。出しまくれ！　18歳未満の人もゲームならいいんだぜ。ハイ、ハイ、ハイ、ハイ、パチンコをどうぞ。


▲ヤクモノ、ゴング台!!


▲777台に夢のせて……


▶で、なんといっても、パチ夫くんシリーズのスゴイところがこれ。お店の人やお客さんにヒント聞いて、「出る台」を探すことにある

NEWS!! # セガの新ハード、¥21000で10月29日に発売!!

CPUは16ビットの、68000を採用！

いろいろとウワサのあったセガの新しいハードが９月29日に発表されたので、その発表会の模様とハードの内容をレポートいたしましょう。

新しいハードの名称は「セガ　メガドライブ」というんだ。これには新しいＣＰＵを使ってるので、ウワサされていたマークⅤ、という感じではないようだ。その、気になっていたＣＰＵは、予想通りの68000を使ってる。このＣＰＵは16ビットなので、今までの８ビットのものより処理速度が数段向上されるんだよね。しかも、アーケードゲームのほとんどがこのＣＰＵをつかってる。つまり移植もしやすいし、アーケードで蓄積されたソフトウェアを使うこともできるってわけだ。さすがアーケードメーカーのセガだね。それに加えて今までのＺ80もサブＣＰＵとして搭載される。これは音楽などを受け持つようになっていて、2つのＣＰＵで処理を分散させるようになってるんだ。そうすれば、それだけ高速な処理を行えるからね。ま、詳しいスペック等については次回以降にするとして、その本体について見てみようか。写真の通り、黒で統一されたカッチョエエスタイルをしてる。本体中央の丸みはＣＤを思わせるけど、これは単なるデザインなんだ。ま、当然ながら将来はＣＤ−ＲＯＭが使えるようになるらしいけどね。その辺の周辺機器は、本体のメガドライブを中心として、モデム、２インチＦＤＤ、ミュージックツール、キーボード、グラフィックツール、プリンター、メガアダプターなどなど、多種多彩に用意されている。この中でモデムを使ったゲームについてはすでに開発が進んでいて、来年の春頃にはお目見えするらしい。ゲームの内容は



◀①これが本体だ。なかなかデザインもかっこよい　②ディスクドライブも装着できる。ディスクの仕様は2インチ。2DDになる2HDなるかはまだ未確定とのこと　③グラフィックツール　④キーボード　⑤本体と同時に発売される3本のソフト、「獣王記」「スペースハリアーⅡ」「スーパーサンダーブレード」のパッケージ。3本とも4M、5800円

野球で、リアルタイムでプレイができるそうな。しかも、今までの野球ゲームのように攻撃も守りも同じ画面を見るのでなく、攻撃側はバッターボックスから、守りはピッチャーから見た画面というようにわけてプレイできるそうな。こりゃ今から期待大だね。

さて、肝心のソフトのほうはというと、これまた強力なのが揃ってる。一つはスペースハリアーⅡ。これはスペハリをメガドライブ用に改良とキャラの変更を行なった、という感じになっている。しかし、このメガドライブの解像度はアーケードゲームと同じ。つまり解像度が上がった事によって背景や地面が細かくなり、３Ｄ感覚がバシバシと感じられて心地よいんだ。

もう一つはスーパーサンダーブレード。これもアーケードゲームを移植した　のかたちになる。これもスペハリⅡ同様、３Ｄがスムーズにいってる。そして目玉となるのが、今ゲーセンで人気の高い獣王記だろう。しかも、ほぼ完全移植されているんだ。その他にも、アレクの天空魔境、おそ松くん、ファンタジースターⅡ、スーパー大戦略などのタイトルが上がっていて、今年度中に20本以上のソフトの発売を考えてるそうだ。

ここからはちょっと私見になりますが、いくつかこのメガドライブのすごいところをあげてみましょう。まず、



▲スペハリⅡ、当然、デカキャラも美しい



▲80キャラまで横一列に表示可能なんだって

２重スクロール機能がついてること。これによって奥行き感を強く出すことができる。サウンドもＰＳＧ、ＦＭ、ＰＣＭと豊富で美しいんだ。外部出力もビデオ端子がメインだけど、ＲＧＢ出力もオプションで付けられるようになっている。トータル的に見ると、アーケードメーカーだからこそ考えられた、きめ細かなハード設計が行なわれてるという感じになってる。実際、セガさんにはわるいけど、こんなに性能がよくて、ソフトも充実してて、値段も安いとは思ってなかったんだ。アーケードゲームを移植できるという強みから考えると、スーパーファミコンよりヒットするかもしれないぞ……。

（レポート／ターミネーター辻）

JOY & MIKEの

［ファミコン地獄耳］ お年玉をソンしないゲーム情報

さて、年末商戦に向けて、各メーカーのラインナップがそろそろ出揃ってきた。諸君、もうターゲットはしぼりこんであるだろうね。

うん、僕はもう決めちゃったよ。まずスーマリ３、そして、ファミコンジャンプ、ファミスタ'88、ファイナルファンタジー２ってとこかな。

私ならそれに貝獣物語を加えるな……ま、いいけど。でだ、このシーズン、玩具屋は空前のにぎわいとなり、各メーカーも最強ゲームを発売する。なんとも嬉しいシーズンなわけだが、ここで一歩判断をあやまるといきなりドツボが待っている。

……って、どんな？

まず、人気ゲームの買いそびれ。さっきジョイくんが上げた人気ゲーム、イシ不足もあって、それぞれ50万本程度の本数が市場に出回ることになりそうだ。この数字、多いと見るか少いと見るか……以前だったら年末のヒットゲームなら100万本は出回っていたはずだが……。結論としては欲しいゲームは即買い。全体的に品薄が予想されるのだ。

そうかぁ、やっぱ発売日に並ばなきゃあね……。

しかし、さらにおそろしいワナが……。現在アメリカでは、ファミコンソフト出しゃあ売れる現象のまっただなか。それをあてこんで制作されたひってえソフトがわんさか、出る。当然日本でも売られる。質の悪い、時代遅れっぽい設定のアクションゲームが多いんだが……くれぐれも気いつけること。

SCHEDULE 新作スケジュール表 fami-com

10・11月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
10月14日	C	コブラ コマンド	データイースト	¥5800
10月18日	C	ザ・ブラックバス2	ホット・ビィ	¥5800(予)
10月21日	D	ダンディー	ポニーキャニオン	¥3000
10月21日	D	ビッグチャレンジ ドッグファイト スピリット	ジャレコ	¥3200
10月21日	C	源平討魔伝	ナムコ	¥4900
10月23日	C	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂	¥6500
10月28日	C	アメリカ大統領選挙	ヘクト	¥9800
10月28日	D	遊メイズ	タイトー	未定
10月31日	C	三國志	光栄	¥9800
10月下旬	D	じゃあまん探偵団魔隣組	バンダイ	¥3300(予)
10月下旬	D	探偵 神宮寺三郎 危険なふたり(前編)	データイースト	¥3300
11月8日	D	VSエキサイトバイク	任天堂	¥2500
11月10日	C	東方見文録	ナツメ	¥5500
11月11日	C	西遊記ワールド	ジャレコ	¥5500
11月11日	C	アメリカンフットボール	ケイ・アミューズメントリース	¥5500
11月16日	C	ファミリークイズ	アテナ	¥5800
11月22日	C	ディジャブ	コトブキシステム	¥9800
11月25日	C	中嶋悟F-1ヒーロー	バリエ	¥5900
11月25日	C	たけしの戦国風雲児	タイトー	¥5900(予)
11月中旬	C	貝獣物語	ナムコ	未定
11月中旬	C	燃えろ!!ジュニアバスケット Two on Two	ジャレコ	¥5500
11月中旬	D	ジャイラス	コナミ	¥3300
11月下旬	C	ぎゅわんぶらぁ自己中心派	アスミック	¥5900
11月下旬	C	かぐや姫伝説	ビクター音楽産業	¥5900
11月下旬	FT	ベビーキョンシーアミダ大冒険	バンダイ	¥4900(予)
11月下旬	D	ウルトラマン倶楽部	バンダイ	¥3300(予)
11月下旬	D	探偵 神宮寺三郎危険なふたり(後編)	データイースト	¥3300
11月下旬	C	中国占星術	ジャレコ	¥5900
11月下旬	D	なんきんのあどべんちゃあ	サン電子	未定
11月下旬	C	ファミリーマージャンII・上海への道	ナムコ	¥4900(予)
11月下旬	C	魁!!男塾	バンダイ	¥5800
11月下旬	FT	風雲たけし城2	バンダイ	¥4900(予)
11月下旬	D	サムライソード	カプコン	¥3300

12月・64年1月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
12月2日	C	エイリアンシンドローム	サン電子	¥5500
12月2日	C	桃太郎電鉄	ハドソン	¥5800
12月5日	C	トップライダー	バリエ	¥9800(予)
12月9日	C	ゴジラ	東宝	¥5800
12月10日	C	ローラーボール	ハル研究所	¥5600
12月23日(予)	C	ファイティングロード	東映動画	¥6200
12月21日	C	銀河英雄伝説	コトブキシステム	¥5900
12月24日	C	100万ドルキッド 幻の帝王編	ソフエル	¥5900
12月上旬	C	突然マッチョマン	ビック東海	¥5500
12月上旬	C	ファイナルファンタジーII	スクウェア	¥6500
12月上旬	C	'89電脳九星占い	インダクションプロデュース	¥9800
12月上旬	C	半熟英雄	スクウェア	¥5800
12月上旬	C	スペースハリアー	タカラ	¥5500
12月中旬	C	ファンタジーゾーン2	サン電子	¥5500
12月中旬	C	ロックマン2	カプコン	¥5800
12月中旬	C	ロードマン	東京書籍	未定
12月中旬	D	ビッグチャレンジ ガンファイター	ジャレコ	¥3200
12月中旬	C	ハイパーショット基本セット	バンダイ	¥9800(予)
12月中旬	C	忍者龍剣伝	テクモ	¥5500
12月中旬	C	燃えろ!!プロサッカー	ジャレコ	未定
12月中旬	C	プロ野球?殺人事件!	カプコン	¥5900
12月下旬	C	テトリス	BPS	未定
12月	C	西村京太郎ミステリーブルートレイン殺人事件	アイレム	未定
12月	C	ZOIDZ 2 ゼネバスの逆襲	東芝EMI	¥5900
12月	C	小公子セディ	フジテレビ	¥5900
12月	C	アキラ	タイトー	¥6800
12月	C	ファミコンジャンプ英雄列伝	バンダイ	¥6500(予)
12月	C	トムソーヤの冒険	セタ	未定
12月	C	殺人倶楽部	セタ	未定
12月	C	ザ・トライアスロン	ケイ・アミューズメントリース	¥5600
12月	C	グラディウスII—FC移植版—(タイトル未定)	コナミ	未定
12月	C	キング・オブ・キングス	ナムコ	未定
12月	C	ゲバラ	SNK	未定
12月	C	ファミリースタジアム'88	ナムコ	未定
1月下旬	C	電撃ビックバン	ビック東海	未定
1月下旬	C	パチ夫くん2	ココナッツジャパン	¥6500
1月	C	ワールドグランプリPOLE TO FINISH	データイースト	¥5800
1月	C	ウルティマ—聖者への道—(仮称)	ポニーキャニオン	未定
1月	C	赤龍王	サン電子	未定
1月	C	京都花の密室殺人事件	タイトー	未定
1月	C	武田信玄2	ホット・ビィ	未定
1月	C	天地を喰らう	カプコン	未定
1月	C	がんばれゴエモン2	コナミ	未定
1月	C	ホーリーダイバー	アイレム	未定
1月	C	サンダーバード	パック・イン・ビデオ	未定
1月	C	パロディワールドモンスターパーティ	新正工業・バンダイ	¥5800(予)
1月	C	美味しんぼ	新正工業・バンダイ	¥5800(予)
1月	C	ストライダー飛龍	カプコン	¥5900
1月	C	里見八犬伝	SNK	¥5900

DISK ●ディスクライター書き換えの日

開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名
書きかえ中	亜空戦記ライジン	書きかえ中	コナミックアイスホッケー	10月18日	コナミックテニス		
書きかえ中	ムームボールマジック	書きかえ中	ラジカルボンバー地雷くん	10月18日	エッガーランドエキストラ		
書きかえ中	ドンキーコングJr.	書きかえ中	ビッグチャレンジ柔道選手権	11月1日	キック&ラン		
書きかえ中	谷川浩司の将棋指南II詰将棋	書きかえ中	バーガータイム	11月1日	魔塔の崩壊		
書きかえ中	ファイヤーロック	書きかえ中	爆闘士パットンくん	11月22日	VSエキサイトバイク		
書きかえ中	リサの妖精伝説	書きかえ中	パチコン	11月16日	ダンディ		
書きかえ中	Mr. GOLD	書きかえ中	シルヴィアーナ	未定	アイスクライマー		

●ファミコン

Ⓒはカセット、Ⓓはディスク、FTはファミリートレーナーを表わします。

64年2月以降／発売日未定

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
2月10日(予)	Ⓒ	ダウンタウン熱血物語	テクノスジャパン	¥5900(予)
2月上旬	Ⓒ	御存知 弥次喜多珍道中	ハル研究所	¥5600(予)
2月中旬	Ⓒ	松本亨の株式必勝学2	イマジニア	¥9800
2月	Ⓒ	ジーザス	キングレコード	未定
2月	Ⓒ	ガーフィールドの1週間	トーワチキ	¥5300
2月	Ⓒ	ホームランナイター	データイースト	未定
2月	Ⓒ	スーパースタープロレスリング(仮称)	日本物産	¥5500(予)
3月	Ⓒ	北斗の拳3 新世紀創造 凄拳列伝	東映動画	¥6200
3月	Ⓒ	帰って来た軍人将棋なんやそれ!?	ソフエル	¥5900
	Ⓒ	SDガンダムスクランブルウォーズ2	バンダイ	未定
	Ⓒ	ミシシッピーを越えて	スクウェア	未定
	Ⓒ	アーコン	BPS	未定
	Ⓒ	妖怪大戦	ホット・ビィ	未定
	Ⓒ	Mからの挑戦状	トーワチキ	未定
	Ⓒ	坂本龍馬	東芝EMI	未定
	Ⓒ	究極タイガー	タイトー	未定
	Ⓒ	ザ・ゾンビ(仮称)	ホット・ビィ	未定
	Ⓒ	妖怪大戦	ホット・ビィ	未定
	Ⓒ	百鬼夜行	ユース	¥5900
	Ⓒ	ウィザードリィII	アスキー	未定
	Ⓒ	忍者らホイ!	アスキー	未定
	Ⓒ	スーパーチャイニーズ2	カルチャーブレーン	未定
	Ⓒ	新説・宮本武蔵	キングレコード	未定
	Ⓒ	浦島次郎・エルドラード乙姫伝説	バップ	未定
	Ⓒ	メタルスレイターグローリー(仮称)	ハル研究所	未定
	Ⓒ	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	光栄	未定
	Ⓒ	黄金バット・復活のレヂェンド	学研	¥5900
	Ⓒ	メルビィルの炎・ムーランルージュ戦記	学研	¥5900
	Ⓒ	かってにシロクマ(仮称)	SVI	未定
	Ⓒ	エアーウルフ	九呉貿易	未定
	Ⓒ	ガデュリン	セタ	未定
	Ⓒ	燃える!お兄さん	東宝	¥5800
	Ⓒ	甲子園	ケイ・アミューズメントリース	未定
	Ⓒ	田代まさしのプリンセスがいっぱい	EPIC SONY RECORDS	未定
	Ⓒ	うさぎの時限の盗難事件	学研	未定
	Ⓒ	今夜も朝までパワフル麻雀(仮称)	デービーソフト	未定
	Ⓒ	マルサの女	カプコン	未定
	Ⓒ	ウイロー	カプコン	未定
	Ⓒ	スウィートホーム	カプコン	未定
	Ⓒ	競馬シミュレーション・本命(仮称)	日本物産	未定
	Ⓒ	暗黒神話	東京書籍	未定
	Ⓒ	魔獣都市ナーガ	アイレム	未定
	Ⓒ	明治維新	ユース	未定
	Ⓒ	ダンジョン放浪記	アスキー	未定
	Ⓒ	ゲバラ	SNK	未定
	Ⓒ	キャプテンED	CBSソニー	未定
	Ⓒ	Might and Magic	学研	¥5900
	Ⓒ	テクモプロレス(仮称)	テクモ	未定
	Ⓓ	ハレーズコメット(仮称)	タイトー	未定
	Ⓒ	人生劇場	タイトー	未定

PC ENGINE ●ピーシーエンジン

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
10月14日	ファンタジーゾーン	NECアベニュー	¥4900
11月18日(予)	定吉七番 秀吉の黄金	ハドソン	¥4900
12月9日	スペースハリアー	NECアベニュー	¥6700
12月上旬	あっぱれゲートボール	ハドソン	¥4900
12月下旬	ダンジョンエクスプローラー	ハドソン	未定
12月	ワードナの森	NECアベニュー	未定
12月	YAKSA 神武伝承	ビッグクラブ	未定
12月	ハニー イン ザ スカイ	フェイス	未定
12月	ビジランテ	アイレム	未定
12月	ドラゴンスピリット	ナムコ	¥5500
2月	テンカウント リアルボクシング	ナグザット	未定
未定	天外魔境(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	ファイティングストリート(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	電脳水滸伝	サリオ	未定
未定	BIGゴルフ(仮)	ハドソン	未定
未定	バイク(仮)	ハドソン	未定
未定	凄ノ王(仮)	ハドソン	未定
未定	チャイニーズヒーロー	カルチャーブレーン	未定
未定	ネクタリス(仮)	ハドソン	未定
未定	ダライアス	NECアベニュー	未定
未定	モトローダ	NCS	未定
未定	エナジー	NCS	未定
未定	がんばれゴルフボーイズ!!	NCS	未定
未定	改造町人ジュビビンマン	NCS	未定
未定	ビックリマン大事界(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	NO・RI・KO(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	めぞん一刻	マイクロキャビン	未定
未定	死霊戦線	ビクター音楽産業	未定
未定	バディーラッシュPCエンジン版	データイースト	未定
未定	ゴルフ(タイトル未定)	NECアベニュー	未定

SEGA ●セガ

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
10月8日	ボーグマン	セガ	¥5500
10月8日	アウトラン3D	セガ	¥5500
10月15日	イース	セガ	¥5800
10月29日	スペースハリアーIIメガドライブ対応	セガ	¥5800
10月29日	スーパーサンダーブレードメガドライブ対応	セガ	¥5800
11月5日	ランページ	セガ	¥5500
11月12日	バトルウィング	セガ	¥5500
11月下旬	獣王記メガドライブ対応	セガ	¥5800

超新作情報コーナー!!

㊙編集部メモ

●ビック東海では来年春を発売予定にして、現在、ウォーシミュレーションゲームを企画しているそうです。

●10月23日に発売の「スーパーマリオブラザーズ3」は、売り切れが予想されるため、任天堂では以後の毎日曜日に、追加生産分を出荷するとのことです。売り切れてしまったら次の日曜日まで待とう。

●ナムコの「ファミリースタジアム'88」は、12月に発売が正式に決まりました。価格は未定。

●新作ソフトではないのでスケジュール表には載せてませんが、アスキーの「ベストプレープロ野球〈新選手データ版〉」が、10月23日発売されます。

●カルチャーブレーンでは、現在来年の発売にむけて、野球ゲームを開発中だそうです。

●書き換え専用ソフト「エッガーランドエキストラ」のタイトルが「エッガーランド―創造への旅立ち―」に変更されました。パズルゲームファンの皆様はお間違えのないように御注意を!

●PCエンジンのCD-ROMソフトで、CD-ROMプレーヤーと同時発売されるのは、「NO・RI・KO」と「ファイティングストリート」の2本になる予定。「天外魔境」と「大事界」は来年発売の予定。プレイヤーは12月発売になるらしいんだけど…まだ不確定。ビクターの「死霊戦線」はパソコン版からアレンジされるとのこと。

calendar 10/7〜10/21

10 7(金)	ファミコン必勝本Vol.20発売
8(土)	
9(日)	
10(月)	
11(火)	
12(水)	
13(木)	
14(金)	Ⓒコブラコマンド(データイースト)発売
15(土)	
16(日)	
17(月)	
18(火)	Ⓒザ・ブラックバスII (ホット・ビィ)発売
19(水)	
20(木)	
21(金)	Ⓓダンディー(ポニーキャニオン)発売 Ⓓドッグファイトスピリット(ジャレコ)発売 Ⓒ源平討魔伝(ナムコ)発売 ファミコン必勝本Vol.21発売

Ⓒはカセット、Ⓓはディスクを表わします。

10月23日の「スーパーマリオブラザーズ3」の発売を前にして、嵐の前の静けさか、発売ソフトが少ないようです。人気ソフトのTOP3を常に争っているソフトのうちの1本が、ついに発売になるのです。23日が待ち遠しいゾ!!



次号の巻頭大特集はおまちかね『ファミスタ'88』。もちろん『スーマリ3』だって徹底特集だ!!『神宮寺三郎 危険なふたり』『半熟英雄』『ぎゅわんぶらあ自己中心派』などの新作ソフトもぎっしりつまってまさに収獲の秋にふさわしく「ファミコン必勝本」、Vol.21の発売日は……

10/21 金曜日発売 オールカラー
●定価250円

編集後記

おまたせしました!ウィザードリィ・コミック版・第1巻がついに完成しました。10月14日発売ですので、とにかく手にとってみてもらいたい。小説のほうもピッチをあげて進行中です。よろしく! (井)

セガの新ハード、「メガ・ドライブ」(詳しくはP101を読んでね)が発表された。Z-80Aと68000、2つのCPUを載んだ16ビットマシンが¥21000で発売されるんだって。スーパーFCはどんなマシンになるんだろうね。(ハルク)

2週間前までは、思い出し笑いが多いと感じてたボクなのに、最近はタメ息、舌打ち、一人言が多い。これはいったいどーしたんだ。「あまりも突然に秋が来たからなのさ」と季節のせいにして気安めにしている。 (ヒラ坊)

何かと話題が多かったソウル・オリンピック。その中でも一番印象に残っているとは、小谷実可子ちゃん。さわやかな笑顔で水と同調する姿はとっても美しかった。スポーツとしての苛酷さを感じさせないのがすごい。(マッキー)

ファミコン必勝本 10月21日号 Vol.20

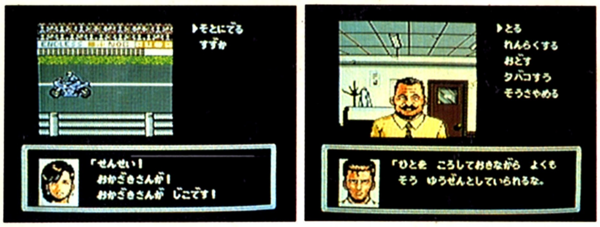
EDITORS/井上裕務 平林久和 降旗正子 三橋文夫
STAFF/レッカ社 アート・サプライ キャラメルママ バナナグローブスタジオ 北園政司 辻事務所 成沢大輔 響あきら 藤森英明 ベニー松山 ベント・スタッフ 木村茂 越智義久 古橋潔 木宮雅徳 田尻智 杉森健 遊デザイン室 品川るみ 保坂靖一 高城正顕 棒綾
PROOFREDER/フラッパーズ・カンパニー
COVER ILLUSTRATOR/伝陽一郎+X68000
ファミリーコンピュータ・ファミコン・ファミリーベーシックは任天堂の商標です。

昭和63年10月21日号
定価250円
発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
発行所 JICC出版局
住所 〒102 東京都千代田区麹町5−5−5
電話(編集部)03−239−0237(営業部)東京03−234−4621・大阪06−204−1966 名古屋052−201−4181
印刷所 中日本印刷株式会社

雑誌コード 27803−10/21
Printed in Japan


FF
FAMICOM FAMILY
任天堂 ファミリー コンピュータ™
REAL ACTION
跳とぶ!
撲うつ!
蹴ける!
投なげる!
拳法ゲームはここに極まった!
十字キーとわずか2個のボタンから次々と繰り出される、
14種類もの技! 実在する数々の拳法を再現!
アクションのみを徹底的に追い求めた
スーパーリアルアクションゲーム!!
その技の多さは他を圧倒し、そのリアルさは、
すべてのゲームを越えた!!
ファイティングロード
Fighting Road
東映動画より12月23日発売予定
希望小売価格6,200円 2メガROM使用
東映動画株式会社・映像事業部 〒160 東京都新宿区5-17-11 白鳳ビル ©東映動画 ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。







ファミコン必勝本
10月21日号
昭和63年10月21日発行
第3巻第20号(通巻57号)
発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
雑誌編集部☎03(239)0237
発行所 JICC出版局
定価 250円

雑誌 27803-10/21 ©JICC出版局 1988 印刷 中日本印刷 Printed In Japan